

# Playstation®

№1 (34) январь 2001

РОССИЯ

# SSX

ЛУЧШИЕ  
ИГРЫ  
2000

PREVIEW  
C-12



12

Постера

НОВОСТИ  
ХИТ-ПАРАД  
ОБЗОР  
ПИСЬМА



4 600000 030340



# СПЕЦВЫПУСК ХАКЕРА С CD-ROM!



CD-ROM диск с  
нужными прогами!



Море нужной  
информации



Наша  
Супер-наклейка  
в подарок!

## ЛУЧШИЕ X-материалы за год

Зимнее заподлостроение

**Взлом таксофонов:**

**звоним на хэляву**

**X-гороскоп**

**Порочный софт  
на компакт-диске**

**X-video**

**Море новогодних  
подарков inside**

Всё это в Новогоднем X-спец  
для тебя и твоих друзей!

## В ПРОДАЖЕ С 27 ДЕКАБРЯ

# СПЕЦ #6 ХАКЕР

# **СИТИ ТЕЛЕПОРТ**

**25 НОВЫХ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ  
ПО ВСЕЙ МОСКВЕ  
И РЯДОМ С ТОБОЙ.**

**ЗАЧЕМ  
ЕЗДИТЬ ДАЛЕКО  
И ПЛАТИТЬ МНОГО?  
ПОЗВОНИ 105-00-21  
И УЗНАЙ АДРЕС  
БЛИЖАЙШЕГО ЦЕНТРА**

**ПОЛУЧИ СВОЮ  
СОБСТВЕННУЮ КЛУБНУЮ КАРТУ  
В ЛЮБОМ ИЗ НАШИХ ЦЕНТРОВ**



Современные игры • Выделенная линия Internet • Чемпионаты круглогодично  
Бизнес классы • Любая оргтехника • Цифровое фото  
Кафе • Спутниковое ТВ • Музыка



# СОДЕРЖАНИЕ:

8-23 COVER STORY



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Позвольте поздравить вас с только что прошедшими новогодними праздниками и пожелать вам всего наилучшего в наступившем новом тысячелетии. Надеюсь, и вы нам желаете того же. 2001 год обещает принести массу новых впечатлений, открытий и, к сожалению, разочарований. Постепенно уходит в прошлое всеми нами любимая приставка PlayStation. Удастся ли занять опустевший королевский трон ее приемнице PlayStation 2 или осенью родится новая звезда от Microsoft? Время даст ответы на все вопросы, а мы будем продолжать доносить их до вас. Как и было обещано, основной темой номера является подведение итогов года минувшего. Он, как вы помните, был более чем занимательным. Каждая компания, замешанная в индустрии, просто горела желанием оставить свой неизгладимый след в истории игр именно в течение этих прошедших двенадцати месяцев, помеченных магическим числом 2000. А уж насколько преуспели те или иные "умельцы", мы и расскажем вам на страницах этого номера. Правда, сделали это мы не совсем обычно, но, надеюсь, вам понравится!



Главный редактор OPM Россия  
Михаил Разумкин

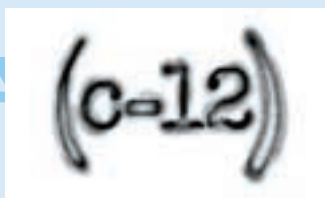
На обложке: Зимний хит – SSX.  
Самая достойная игра на PlayStation2.

## ИЗЖИВ ИГРЫ 2000

Чтобы избежать простого перечисления фактов, мы решили подойти к подведению итогов года весьма нестандартно. Не стоит забывать, что PSX можно использовать и как CD-Player:)



## 24-26 В РАЗРАБОТКЕ



Мы рады сообщить вам, что перспективные разработки на PSX еще продолжатся, и уже этой весной мир должен увидеть новый проект от создателей MediEvil.







## 27-50 ОБЗОР

The World Is Not Enough	28
007 Racing	32
F1 Championship	
Season 2000	34
FIFA 2001	40
Knockout Kings 2001	42
NHL 2001	44
102 Dolmatines	46
The Jungle Book	47
Dinosaur	48
Donald Duck Quack Attack	49
World Magical Racing Tour	50



## 51-66 ТАКТИКА ОБЗОР

Мы заканчиваем повествование о ниндзя, которое, несомненно, поможет вам получить звание grand master, и плавно переходим к разбору "заездов" в очередном творении Reflections под названием Driver 2. Являясь практически полной копией своей прародительницы, она, тем не менее, полна секретов.



## 67-72 КОДЫ/ПИСЬМА

Здесь все по-прежнему. Долгожданные коды, галерея ваших несравненных рисунков, ну и, конечно, "обратная связь в исполнении всем известного, неподражаемого господина (:)) Щербакова.

### #1'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

007 Racing	32
102 Dolmatines	46
C12	24
Colin Mc Rae Rally 2.0	13
Colony Wars Red Sun	22
Dino Crisis 2	17
Dinosaur	48
DOA 2	18
Donald Duck Quack Attack	49
Driver 2	62
F1 Championship Season 2000	34
Fear Effect	17
FIFA 2001	40
Final Fantasy IX	9
GT2	20
Knockout Kings 2001	42
Medieval 2	15
NHL 2001	44
Resident Evil: Nemesis	16
Ridge Racer 5	11
SSX	12
Syphon Filter 2	21
Tenchu 2	52
The Jungle Book Groove Party	47
The World Is Not Enough	28
THPS 2	12
Tomb Raider: Chronicles	14
TTT	10
Vagrant Story	10
Valkyrie Profile	23
Vib Ribbon	23
World Magical Racing Tour	50
X-Men: Mutant Academy	19



## Кинотеатр с PlayStation 2

Подметив очевидный факт, что возможность проигрывать DVD-диски является одним из основных факторов, привлекающих покупателей к PlayStation 2 (а Xbox, кстати, функции проигрывания видео будет лишен), компания VideoLogic рассудила, что, вероятно, большое количество людей захочет создать дома нечто вроде «домашнего кинотеатра», используя при этом консоль от Sony. Для того чтобы нагреть руки на этом стремлении и попутно облагодетельствовать потребителей, VideoLogic взялась за разработку специальных hi-fi колонок

DigiTheater соответствующего качества, рассчитанных на PlayStation 2. Компания рассчитывает на реальный успех данной примочки и планирует в ближайшее время выпустить ее на рынок, хотя каких-то конкретных дат и не сообщает. К слову, в сфере выпуска подобной продукции для PlayStation 2 VideoLogic — отнюдь не первопроходец: до нее аналогичный шаг успела осуществить Creative, не так давно выпустившая на рынок очень даже интересную штуку PS2000 Digital.



## Infogrames покупает Hasbro Interactive

Настоящее событие в игровой индустрии: компании Infogrames и Hasbro Interactive достигли соглашения, по которому Hasbro Interactive теперь полностью принадлежит французскому гиганту. Естественно, к Infogrames, таким образом, переходят и все разработки, принадлежавшие Hasbro, а также все торговые марки. И это, надо сказать, впечатляет. Если вы не в курсе, то Hasbro Interactive владеет такими конторами, как Microprose (а это Civilization, Grand Prix и X-com, между прочим) и Atari, а также компанией Wizards of the Coast, которой, как известно, принадлежат права на Magic: The Gathering и Dungeons&Dragons.

## Проблемы с новыми PlayStation 2

Достаточно неприятное событие произошло, когда в Японии в продажу поступили модели PlayStation 2 серии 18000 (которые вместо карточки памяти теперь комплектуются пультом дистанционного управления для просмотра DVD). Как оказалось, ряд игр не подходит к приставке, что, конечно же, вызвало определенное недовольство со стороны потребителей. К счастью, несовместимость консоли была

замечена только в отношении нескольких игр, таких, например, как Golf Paradise, Sky Surfer и Reiselled. Sony надеется, что недоразумения в скором времени устранятся, хотя, надо сказать, ситуация получилась не из приятных.



## Анонсирован Ace Combat 4

Как сообщила Namco, на лето 2001 года запланирован выход на PlayStation 2 новой части популярной леталки Ace Combat. Название Ace Combat 4, по всей вероятности, временное и позже должно обрести всякими броскими словесами по типу той же «electrosphere». В первую очередь, игра, естественно, должна будет впечатлить всех своим графическим оформлением, которое, судя по показанным публике скриншотам, смотрится очень даже ничего, а особенно модели самолетов. Далее

# ХИТ-ПАРАД



**Rockman X5**  
Нестареющий талисманчик Сарком снова в действии и штурмует хит-парады!

**FIFA 2001 World Championship**  
Японцам FIFA 2001 явно приглянулась и они продолжают ее покупать.



### Tales of Eternia

Новая Namco'вская ролевая игра так понравилась жителям Страны Восходящего Солнца, что к моменту сдачи этого номера журнала в печать уже успела продаться полумиллионным тиражом. Совместив традиционное для серии Tales of... "рисованное" графическое оформление с трехмерностью и приправив все это увлекательным игровым процессом и небезынтересным сюжетом, разработчик получил беспроблемный хит, который, провисев некоторое время в списке самых ожидаемых в Японии игр, выбился в лидеры чартов.

## ЯПОНИЯ

1. TALES OF ETERNIA	NAMCO
2. RPG MAKER 4	ENTERBRAIN
3. ROCKMAN X5	CAPCOM
4. SIDEWINDER MAX	ASMIK ACE (PS2)
5. FIFA 2001 WORLD CHAMPIONSHIP	EA SQUARE (PS2)
6. GUITAR FREAKS 3RD MIX & DRUM MANIA	KONAMI (PS2)
7. TENCHU 2: SOLID NINJA ACTION FILM	ACQUIRE
8. FIST OF THE NORTH STAR	BANDAI
9. JIKKYOU J. LEAGUE WINNING ELEVEN 2000 2ND	KONAMI
10. FAVORITE DEAD: PURE WHITE PROPHET	NEC INTERCH.





## Square показала Final Fantasy X

Ну, это, правда, громко сказано — ничего нового никто все равно не увидел. На выставке Jump Festival компания Square просто продемонстрировала тридцатисекундный ролик, по просмотру которого можно было убедиться, что потрясающе красивые силиконовые заставки разработчик делать не разучился, а также поглядеть на некоторых персонажей Final Fantasy X, несколько смахивающих на героев восьмой части. Действие игры, судя по всему, будет разворачиваться в некоем постапокалипсическом мире, где боги водной и огненной стихий борются между собой. Соответственно, ждите в очередной раз помеси фэнтези и sci-fi, что прямо не знаешь, как расценивать: как положительное явление или же, наоборот, отрицательное.



Namco собирается осуществить хитрый трюк и сделать так, что все окружающее нас в Ace Combat 4 будет непосредственно влиять на игровой процесс. То есть свет заходящего солнца негативно скажется на обзоре, ослепляя пилота, на поверхности земли противники смогут маскировать свои объекты и так далее. Короче, остается ждать новых подробностей и смотреть, какие «стильные прибамбасы» разработчики приготовят для нас на сей раз.



## Сарком по уши в кино

Ну, начну с интересной для всех, кому безразличен Resident Evil, новости. Одну из ролей в снимающемся «по мотивам» фильме (о котором мы недавно в очередной раз сообщали) будет исполнять Милла Йовович, известная хотя бы по таким картинам, как «Пятый элемент» и «Жанна Д'Арк».

Но это еще не все. Сарком еще и объявила, что на экранах в обозримом будущем появится еще и новое полнометражное аниме по Street Fighter Alpha! Если вы не в курсе, то Street Fighter II: Animated Movie в свое время был очень и очень удачным примером того, как можно перенести на киноленту видеоигру (что не удалось памятному фильму с Ван Даммом), и это позволяет нам ожидать очень интересную анимационную ленту, несмотря даже на некоторые не самые впечатляющие детали сюжета, приоткрытые капкомовцами. Кстати! Киномания охватила не только Сарком! Kalisto Entertainment сообщила, что в скором времени должны начаться съемки фильма по... Nightmare Creatures! Это угад почти наверняка недавно продемонстрированного рекламного ролика еще одного суперского мультфильма — Tomb Raider! Последний, кстати говоря, появится в кинотеатрах в середине июля 2001 года. И будем надеяться, что данный фильм нас все-таки не разочарует.



# ХИТ-ПАРАД

## СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. WWF SMACKDOWN 2	THQ
2. TONY HAWKS PRO SKATER 2	ACTIVISION
3. DRIVER 2	INFOGRAMES
4. FINAL FANTASY IX	SQUARE EA
5. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS
6. TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION
7. CRASH BASH	SONY
8. FROGGER 2	HASBRO INTERACTIVE
9. SPYRO: YEAR OF DRAGON	SONY
10. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS (PS2)

## WWF Smackdown 2

Очередной реслинг снова вне конкуренции в Соединенных Штатах!



## Driver 2

Вторая часть популярнейшей игры на высокой позиции в чартах. Кто бы сомневался!

## Madden NFL 2001

Все прекрасно знают, какой бешеной популярностью пользуется американский футбол в Штатах. Вот и на сей раз безумие вокруг нового симулятора этого вида спорта продолжает разгораться. Мало того, что версия игры для первой PlayStation находится на пятой позиции, так еще и вариант для PlayStation 2 забрался на десятую строчку, став, таким образом, единственным продуктом для новой консоли от Sony, умудрившимся попасть в американский Top 10.





## Новая старая Castlevania

Konami решила на достаточно интересный шаг, который, безусловно, должен привести в восторг всех фэнов ее бессмертного «вампирического» сериала. Компания взялась за создание римейка оригинальной Castlevania для первой PlayStation (а также, если вам интересно, и для Game Boy Advance). В свое время эта игра дебютировала на компьютерах Sharp 68000 и позже стала всемирно известной. Теперь это, по всей вероятности, будет та же самая игра, но, само собой, в графическом оформлении в стиле великолепной Castlevania: Symphony of the Night. В Японии

продукт должен появиться в конце марта 2001 года и уже получил название Castlevania Chronicles: Akumajyou Dracula. На Западе, естественно, игра будет называться по-другому, хотя как, никому еще не известно. Akumajyou Dracula, вообще-то, является не чем иным, как названием всей конамиевской серии, которое, собственно, для европейцев и американцев на протяжении многих лет переделывают в Castlevania, но никто, ясное дело, не переименует игрушку в нечто кошмарное и таутологическое вроде «Castlevania Chronicles: Castlevania». :)

## «Модная» Koei кормит нас старьем

Ну, я, конечно, тут немного погорячился, со старьем-то, но все же дело несколько пахнет именно этим.

Дело в том, что Koei на волне интереса к своим продуктам решила перевести на PlayStation 2 вышедшую некоторое, достаточно продолжитель-



ное, надо сказать, время назад на Nintendo 64 игру

Winback (и провалившуюся там, кстати). Вернее, на PlayStation 2 появится, конечно, не та же игра, а ее капитально переработанный вариант — Winback: Covert Operations. Представляет она собой все тот же шпионский боевик — нечто среднее между Resident Evil и Metal Gear Solid, если так можно сказать. Серьезнейшим улучшениям подверглось графическое оформление, разработчики довели до нужной кондиции геймплей и добавили звуковые эффекты и новые режимы, в том числе достаточно своеобразный deathmatch на четырех игроков с кучей секретных персонажей, которых по ходу дела можно открыть. В Штатах игра должна появиться на прилавках уже в марте.

## ХИТ-ПАРАД



**The World Is Not Enough**  
Игра о Джеймсе Бонде просто обязана была заинтересовать англичан.

### Ronaldo V-Football

Еще один футбольчик в компанию к неизменному фавориту FIFA.



## ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS
2. WWF SMACKDOWN 2	THQ
3. FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS (PS/PS2)
4. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
5. RONALDO V-FOOTBALL	INFOGRAMES
6. DRIVER 2	INFOGRAMES
7. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
8. TOMB RAIDER: CHRONICLES	EIDOS
9. MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
10. TOY STORY 2	ACTIVISION/DISNEY



### Medal of Honor: Underground

Продолжение одного из лучших (а, может, и лучшего) шутеров от первого лица для старушки PlayStation хоть и не вызвало какого-то особенно ошутимого ажиотажа в Великобритании (что даже несколько удивительно), но реально увлекло местных геймеров и в десятку самых продаваемых игр попало без особых проблем, несмотря даже на то, что назвать этот продукт от Dreamworks полноценным сиквелом достаточно сложно. Но публике это, по большому счету, и никогда особенно и не было нужно.



## САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID	KONAMI
2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
3. MEDAL OF HONOR	ELECTRONIC ARTS
4. SYPHON FILTER 2	SONY
5. TOMB RAIDER 4	EIDOS
6. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
7. TEKKEN 3	NAMCO
8. MEDIEVIL 2	SONY/SOFTCLUB
9. DINO CRISIS 2	CAPCOM
10. VAGRANT STORY	SQUARE

## САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY	KONAMI (PS2)
2. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
3. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM (PS2)
4. GRAN TURISMO 3	SONY (PS2)
5. SILENT HILL 2	KONAMI (PS2)
6. SHADOW OF MEMORIES	KONAMI (PS2)
7. Z.O.E	KONAMI (PS2)
8. C-12	SONY
9. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
10. THE GETAWAY	SONY (PS2)



Так... То, что происходит в хит-параде «любимых игр» я комментировать отказываюсь. Просто отказываюсь. Это театр абсурда какой-то! Ну нельзя голосовать так, что в верхних строчках чартов интрига полностью отсутствует, причем уже ТАКОЕ количество времени! С «самыми ожидаемыми» хорошо хоть интерес какой-то остается, хотя и здесь Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty уже успел узурпировать власть и постоянно лидирует с достаточно значительным отрывом от своих преследователей. Ну а дальше между собой соперничают новый Resident Evil на PlayStation 2 и Fear Effect: Retro Helix. Позади них расползание игровых продуктов предсказывать достаточно сложно и на сей раз мы стали свидетелями вылета из десятки десятой Final Fantasy, прогрессом Z.O.E и третьей Gran Turismo, а также неожиданным появлением C-12 и, что уж совсем удивительно, The Getaway. А вообще очень хотелось бы, чтобы всяческих подобных сюрпризов было побольше, а то стабильность как-то приедается.

## Quake III Revolution для PS2

Electronic Arts будет издавать порт Quake III для PlayStation 2, что, вероятно, должно порадовать любителей first-person shooter'ов, не удовлетворяющихся Unreal Tournament и прочими менее значительными проектами, а также ожиданием перспективного Red Faction. Называться эта версия культовой игры будет Quake III Revolution, и в доверок ко всему стандартному комплекту, который мы видели на PC и Dreamcast, добавится ряд полезных фиш. Для начала в режиме для одного игрока появится новый сюжет, детматчиться можно будет вчетвером на одном экране, кроме того, разработчики снабдят нас новыми видами оружия, часть которых, на самом деле, являются хорошо забытыми старыми вроде легендарного Nail Gun. Кроме того, ожидается поддержка двух аналоговых «шишек», как в Quake II для первой PlayStation, а также переработанный по такому случаю интерфейс и специально добавленные двенадцать новых уровней, включая специальные секретные от Bullfrog. Фанаты, трепещите!

## Юбилейная «резидентовская» дивидишка

Limited Edition (ограниченный тираж), выходящий этом году на PlayStation 2, и Dreamcast Resident Evil Code: Veronica Complete будет включать в себя специальный DVD-диск, приуроченный к пятилетию юбилею Biohazard/Resident Evil. Называется он «Biohazard 5th Anniversary: Wesker's Report» и представляет собой репортаж о вселенной «Резидента» глазами Umbrella Corporation, рассказанный от имени небезызвестного Альберта Вескера. Кроме того, туда же записан интервью с разработчиками и галерею картинок. Вот так-то

## ХИТ-ПАРАД

### РОССИЯ

1. DINO CRISIS 2	CAPCOM
2. DRIVER 2	INTERPLAY
3. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
4. TONY HAWK'S PRO SKATER 2	ACTIVISION
5. TENCHU 2	ACTIVISION
6. TOMB RAIDER: CHRONICLES	EIDOS
7. DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	INFOGRAMES
8. SPIDER-MAN	ACTIVISION
9. COLIN MCRAE RALLY 2.0	CODEMASTERS
10. NHL 2001	ELECTRONIC ARTS

### Dino Crisis 2

Массовое истребление динозавров снова на первом месте. Еще бы!



### Colin McRae Rally 2.0

Интерес к гонке от Codemasters хоть и угас, но отнюдь не окончательно.

### Tomb Raider: Chronicles

Совсем не удивительно, что очередная часть Tomb Raider попала в десятку самых покупаемых нашими читателями продуктов, но, тем не менее, этот факт нас несколько коробит. Честное слово, ну сколько может продолжаться «крофтомания», уже пошедшая на убыль и ставшая неактуальной, но все продолжающая держать потребителей в своих когтистых лапах! А что вы хотели? Мы еще и в кино на эту дуру пойдем смотреть!







Буквы by  
Борис Романов,  
Михаил Разумкин,  
Александр Щербаков

Мадонны by Гриф

# Лучшие игры 2000

Каждое уважающее себя издание ежегодно подводит итоги. Мы же решили пойти еще дальше. Мало того что мы отметим все те игры, которые стали, по нашему мнению, событиями ушедшего года, так мы еще и раскроем вам их истинную сущность. Ну а поможет нам вывести видеоигры на чистую воду наш любимый шоу бизнес, в котором мы нашли столько аналогий с нашими любимыми игрушками, что мало не покажется. В общем читайте и развлекайтесь, а мы пока пойдем отмечать Новый Год.



## SIC

## Музыкальные итоги года

## Final Fantasy IX

Final Fantasy на данный момент имеет такой статус, что неважно, какого качества окажется новый продукт серии, - игроки все равно признают игру лучшей RPG года. Может, пора все-таки немного над этим задуматься?

Final Fantasy и ее девятая часть это, как известно миллионам игроков, самый настоящий неимоверный рулез. Всем наплевать на то, что такого необычного будет в игрушке, но ее однозначно на автомате начнут расхваливать на все лады и восхищаться ее традиционным качеством и новыми и, естесссно, очень даже свежими и чрезвычайно ценными нововведениями. Мадонной тоже восхищаются, и стоит только ей выпустить очередной альбом, как все встают на уши и хором кричат опять же о том, как все ново, как все интересно, и как она в очередной раз доказала всем, кто по праву столько лет является королевой, извиняюсь, поп-а. За общими восторгами все как-то и не замечают, что, слегка видоизменяя имидж, и Final Fantasy, и Мэдди остаются ухудшенными копиями самих себя, безуспешно пытающимися достичь уровня лучших лет своей жизни. Точнее, в случае, например, с Final Fantasy, если честно, никто особенно и не пыжится, так как народ торчит от игры именно в ее теперешней ипостаси, что приносит Square мощный доход, а заядлым рпгшникам много часов высококачественного веселья.



Я –  
королева поп-а!

Жанр: **RPG**  
Издатель: **Square**  
Разработчик: **Square**  
Обзор OPM: № 12' 2000  
Оценка OPM: **8.3**

MUSIC: **Madonna**





# Vagrant Story

Безусловно по всем параметрам успешный проект Square, все таки продолжающей творческие поиски, в лучах славы от FF. Как и в случае с Parasite Eve, где они из ужастика умело вылепили RPG, так и здесь из RPG получился захватывающий и продуманный Action.

Отношение к этой игре у нас менялось несколько раз по мере поступления свежей информации, а это говорит либо о ее чрезвычайной сложности, запутанности и, в конечном счете, бездарности, либо о глубине, заложенной разработчиками, понимание которой приходит лишь со временем. К Vagrant Story относится скорее второе, хотя и сложностей там хватает. Но основная фишка игры - это выдержанный четкий стиль и таинственная, мрачная атмосфера, которая пленяет вас с первых мгновений и не отпускает до самого конца. Причем же здесь жизнерадостная Alanis, скажете вы? Ассоциации просты. Мы сравниваем великую Мадонну с не менее великой FF серией от Square. Alanis Morissette, которая, в свою очередь, являлась ее хорошей подругой (по крайней мере именно на ее студии она записала свой самый известный альбом), наиболее точно подходит на роль ее антипода.

Это и есть  
игра года?

Жанр: **RPG**  
Издатель: **Square**  
Разработчик: **Square**  
Обзор OPM: **№9'2000**  
Оценка OPM: **9.0**

MUSIC: **Alanis Morissette**

# Tekken Tag Tournament

Tekken Tag Tournament в очередной раз подтвердил прописную истину о том, что подавляющее большинство слепленных к launch`у новой консоли на скорую руку игр хоть и продаются порой неплохо, но на деле ничего из себя не представляют.

В Tekken Tag Tournament ненаглядная наша Namco запихнула всех бойцов-теккеновцев, кого только могла запихнуть. На внутреннее содержание игры, по большому счету, можно было наплевать (что и сделали), не ради него же все задумывалось. Главное - продажи в первые дни жизни только сошедшей с конвейера приставки и командные потасовки кучи симпатичных паарнишек. У Backstreet Boys все примерно так же: и паарнишки на месте, и несколько их штук сразу (команда прямо хоккейная), и собрали их всех вместе для почти тех же целей - деньги заработать, да побольше, плюс схожими методами демонстрации публике того, что она хочет. А все остальное не имеет существенного значения.

Много классных парней  
– это всегда хорошо!

Жанр: **Fighting**  
Издатель: **Namco**  
Разработчик: **Namco**  
Обзор OPM: **–**  
Оценка OPM: **–**

MUSIC: **Backstreet Boys**





# Ridge Racer V

А при чем  
здесь  
девушка?

Жанр: **гонки**  
Издатель: **Namco**  
Разработчик: **Namco**  
Обзор OPM: —  
Оценка OPM: —

MUSIC: **Hi-Fi**

Ridge Racer V - еще один продукт, появившийся на PlayStation 2 в первые дни ее жизни. Естественно, недоработанный и все такое прочее, но более интересный, чем многие продолжения известных игровых серий, появившихся в тот же период.

Ridge Racer - это не только стильные гонки, как по недоразумению полагают многие неспросившие в этом отношении игро-



ки. Ridge Racer - это прежде всего Реико, Реико, еще раз Реико, плюс другие девушки, вроде Аи Фуками, о которых никто особенно не знает и не помнит, потому как у нас есть...правильно, все та же Реико, которую так удобно помещать на обложки журналов. Вот только никто не может все-таки понять, что она, по большому счету, делает в гоночной игре и на кой черт она там вообще нужна? Ситуация прямо как в отечественной группе Hi-Fi, где также не совсем ясно, зачем там присутствует девушка, когда...хм...исполнительством занимаются практически только двое паарнишек, о вокальных данных которых можно сказать много чего интересного.

В ПРОДАЖЕ  
С 29 ДЕКАБРЯ



Читайте в №82  
номере "Страны Игр"

Журналу исполняется 5 лет! Уникальный коллекционный номер, в котором мы найдете сведения обо всех значительных событиях в игровой индустрии последней пятилетки.

Впервые СИ публикует свой список 100 лучших игр всех времен. Кто же займет почетные места в первой десятке? Все события уходящего года собраны и разложены по полочкам в красочном подведении итогов'2000.

Наш взгляд на будущее: почти 50 суперхитов 2001 года. Нам будет во что играть в XXI веке!

Это событие  
нельзя пропустить!



СТРАНА  
ИГР



# THPS 2

**X-treme  
форева!**

Жанр: **скейтбординг**  
Издатель: **Activision**  
Разработчик: **Neversoft**  
Обзор OPM: № 11'2000  
Оценка OPM: **9.0**

**MUSIC: Eminem**

Прекрасный сиквел прекрасного продукта, наглядно показавшего, что не только на игровых автоматах могут быть отличные extreme-игры, тем самым вызвав, по сути, бум на подобные проекты.

Tony Hawk's Pro Skater в свое время стал настоящим открытием в мире видеоигр, оказавшись продуктом, приближающимся по качеству к легендарному сеговскому Top Skater (на который нашим читателям все равно плевать с высокой колокольни), что ранее считалось практически недостижимым, тем более на PlayStation. И уж никто не мог предположить, что какой-то "симулятор скейтбординга" будет продаваться ТАК хорошо. В какой-то мере не менее значимым, и не менее неожиданным с точки зрения коммерции, музыкальным исполнителем (хотя по поводу такого стиля, как рэп, до сих пор ведутся разговоры, считать ли это музыкой или нет) является и Eminem, рубящий сейчас за океаном солидные бабосы, покорив значительную часть аудитории потешным клипом с рецептом президентского импичмента, а также общей любопытной манерой выступления, сводящейся к ненавязчивому кривлянию (которое, конечно, есть cool). И, надо сказать, что (и это удивительно) популярность Слима вполне заслужена, хотя многие готовы с этим и поспорить. Специально для этих людей я предлагаю Эминему продемонстрировать в своем следующем клипешнике задницу, тогда будет полный руль.



# SSX

Жанр: **сноубординг**  
Издатель: **Electronic Arts**  
Разработчик: **Electronic Arts**  
Обзор OPM: —  
Оценка OPM: —

**MUSIC: Децл**

Один из последователей Tony Hawk's Pro Skater, о котором мы говорили выше. Причем последователь хороший, серьезный, вполне позволяющий считать его одним из лучших игровых продуктов для PlayStation 2 на данный момент.

SSX в некотором роде можно считать настоящим открытием этого года. Ну никто не ожидал от Electronic Arts такого качественного продукта, особенно после демонстрировавшихся некое время назад кошмарных роликов из игры. И тут на нас сваливается настолько симпатичная игра, что от неожиданности вполне реально подавиться леденцом на палочке и получить, таким образом, массу не самых приятных впечатлений. Но все это мелочи, ведь на российской сцене относительно недавно появилось еще одно супероткрытие, которое даст фору всем этим SSX и не только им. Конечно же, мы говорим о неподражаемом вундеркинде Децле! Йо, всем крутить фонарики полчаса! О его музыкальных опусах можно говорить очень долго и, представьте себе, даже критиковать его, но мы делать этого ни при каких условиях не будем, даже не уговаривайте. Хотя соблазн, признаемся, очень велик.

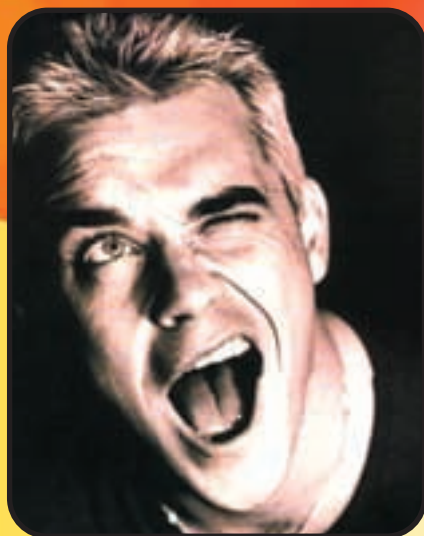
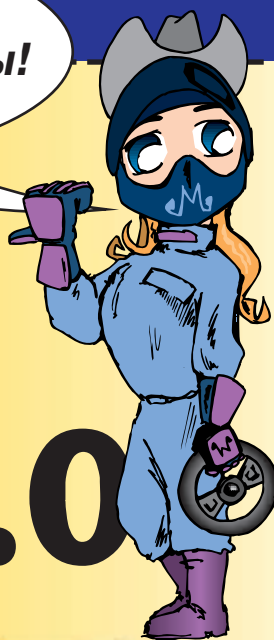


**Йоу! Децл и SSX,  
типа, клёво. Йоу!**



И все равно эти  
британцы нам не нужны!

# Colin McRae Rally 2.0



Жанр: **гонки**  
Издатель: **Codemasters**  
Разработчик: **Codemasters**  
Обзор OPM: № 8'2000  
Оценка OPM: 10

MUSIC : **Robbie Williams**

Colin McRae Rally 2.0 без вопросов можно занести в список самых качественных гоночных игр для PlayStation за всю ее историю и назвать, в какой-то мере, классикой аркадных раллийных гонок.

Жители Туманного Альбиона (туманного для того, чтобы скрывать надстройку ландшафтов, когда полигональные объекты выскакивают из пустоты), а в особенности британские журналисты, просто невероятно сильно любят разработчиков из Codemasters. Дай им волю, так они их канонизировали бы и молились на "кодилов" по воскресеньям. Каждая новая игра от культовых девелоперов вызывает у них дикое количество положительных эмоций, трансформирующихся в желание победить в магазине и купить очередной их продукт. С Colin McRae Rally 2.0 происходило то же самое, что обеспечило игре взлет на вершины хит-парадов. Кстати! В Великобритании, помимо игрушечных чартов, есть еще и чарты музыкальные (представляете?) и в них хронически заправляет поп-звездун, пардон, поп-звезда Робби Уильямс. Да и в остальной Европе его, что ни говори, тоже любят. Только вот в Штаты, на крупнейший музыкальный рынок, пробиться все паренек никак не может, как не получается и у Colin McRae Rally 2.0 осуществить такую операцию - не нужны такие игры американцам, ой не нужны.



В ПРОДАЖЕ  
С 19 ДЕКАБРЯ



У всех Новый  
Год, а мы  
по-прежнему  
продолжаем:

- Собрать комп за 300\$
- Подключаться к ББС
- Зарабатывать бабки с Инета
- Шифровать всю важную инфу
- Разбираться в NT-серверах и ASP
- Прикалываться по телефону
- Ломать любимый Need for Speed
- Ходить в кинотеатры за копейки

А! Новый Год... Ну да, про это мы не пишем, но подарки дарим, обязательно! Ты получишь от нас кучу интернетов-ской халявы, свой собственный web-сервер и кое-что еще...

Ж У Р Н А Л  
**ЖУРНАЛ**



# Tomb Raider: Chronicles



Жанр: **3D-action/adventure**  
 Издатель: **Eidos**  
 Разработчик: **Core Design**  
 Обзор OPM: № 12'2000  
 Оценка OPM: **7.0**

MUSIC : **Spice Girls**

*Spice Girls,  
 Лара Крофт...  
 Я круче!*



Eidos продолжает выжимать все соки из Tomb Raider, но с каждым годом эта процедура получается у издателя все хуже и хуже. Пример Tomb Raider: Chronicles в этом плане очень показателен.

Честно говоря, некогда представлявший определенный интерес супер-хит Tomb Raider сейчас уже всем достаточно серьезно надоел, чтобы не сказать больше. Причем даже не сейчас, а еще с выходом третьей (а то и второй) игрушки из серии про страшную и ужасную Лару Крофт. Так что вышедшая в этом году очередная часть этой, с позволения сказать, эпопеи, названная, как вы знаете, не иначе, как Tomb Raider: Chronicles, никому и даром не нужна, за исключением неуклонно сокращающейся группы фанов. Примерно такая же ситуация складывается и с записавшими свой новый альбом Spice Girls и к удивлению своему открывшими, что их сумасшедшая популярность уже прошла и пятеро поющих и приплясывающих девок уже особенного-то интереса для публики не представляют. Прямо как кирпичноголовая Лара Крофт.





# MediEvil 2

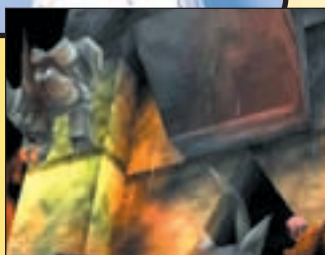
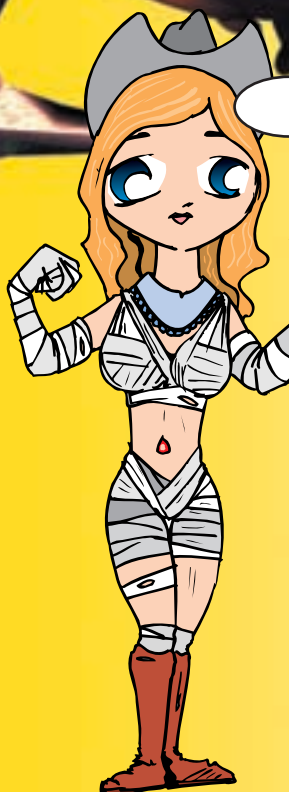
Жанр: **3D-action/adventure**  
 Издатель: **SCEE/Soft Club**  
 Разработчик: **SCE Cambridge Studio**  
 Обзор OPM: **№ 6' 2000**  
 Оценка OPM: **8.0**

MUSIC: **Алсу**

MediEvil 2, кроме того, что является очень неплохой игрой в своем жанре, выделился в глазах отечественных геймеров еще одной значительной вещью. Как всем известно, это первый официально локализованный для России продукт для PlayStation. И важность этого события сложно переоценить.

То, что MediEvil 2 просто хорошая штука, способная понравиться очень многим игрокам, для наших соотечественников, честно говоря, отошло на второй план. Затмило все то, что наконец-то массы смогли почувствовать, что такое НАСТОЯЩАЯ локализация, а не "левая" подделка под нее. Причем сделать это можно было не отрывая от сердца (вернее, от кошелька) достаточно приличные по меркам России деньги, но заплатив очень даже приемлемую сумму, особенно учитывая качество продукта. В общем, даешь грамотную русификацию англоязычных игр! И вот, что интересно, "в то время, как охотники заряжали ружья", некоторые активно раскручиваемые элементы нашей музыкальной сцены (если вы не доперли, я говорю об Алсу) предприняли бросок в западном направлении, вплотную занявшись "англоизацией" творчества, не удовлетворяясь мало о чем говорящей популярностью на просторах страны балалаек и медведей. Интересная картина получается, ничего не скажешь.

*From Russia  
with love,  
так сказать...*



В ПРОДАЖЕ  
С 21 ДЕКАБРЯ



Читайте  
в 3-ем номере журнала  
**МОБИЛЬНЫЕ  
КОМПЬЮТЕРЫ**

Карманные компьютеры на  
платформе **PALM**

**TABLET PC** от Билла Гейтса

**Sony Clie**

а также все о карманных  
компьютерах, ноутбуках,  
цифровых фотоаппаратах и  
других самых современных  
устройствах.



# Resident Evil 3: Nemesis



Resident Evil 3 Nemesis стал очередным survival horror-продуктом от Capcom, не предлагающим абсолютно ничего нового, что несколько вызывает удивление, ведь именно "резидент" в свое время начинал волну интерактивных "ужасиков". Не это ли тревожный сигнал?

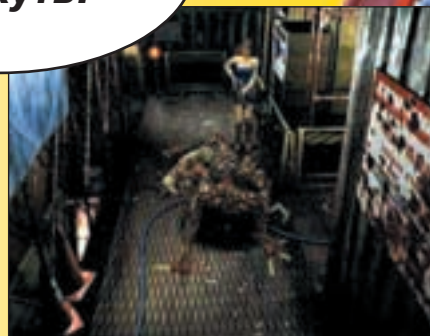
Гнетущая атмосфера, крики, заставляющие сжиматься в комок сердце, зловещие шорохи, каждый из которых грозит довести вас до инфаркта... Ничего этого в Resident Evil 3 Nemesis нет и быть не может! Вообще третий "резидент", да и не только третий, а "резидент" в целом, вполне можно сравнить с живым поп-зомби, известным публике под именем Marilyn Manson! На самом деле, поп-зомби и без него хватает, вроде той же Бритни Спирз, (ее, правда, пришлось поместить к Dead or Alive 2), но Мэнсон это чудище феноменальное, как, собственно, и Resident Evil. Но роднит их не только это. Как "Антихрист Суперзвезда", так и последние стрррррашные творения Capcom в последнее время не вызывают ничего, кроме здоровой (в некоторых клинических случаях - нездоровой) улыбки. И, собственно говоря, вполне заслуженно. Вам так не кажется?

Жанр: **survival horror**  
Издатель: **Eidos**  
Разработчик: **Capcom**  
Обзор OPM: **№ 2'2000**  
Оценка OPM: **8.5**

MUSIC: **Marilyn Manson**



Страшно,  
аж жуть!



# Dino Crisis 2

Жанр: 3D-action/adventure  
Издатель: Carcom  
Разработчик: Carcom  
Обзор OPM: № 11'2000  
Оценка OPM: 7.5

MUSIC: Limp Bizkit

Такого сиквела Dino Crisis от Carcom не ожидал никто! Ходячее уродство, которое, впрочем, могло стать чем-то весьма интересным и несколько необычным, благодаря своим "стрелятельным" элементам. Могло, но стараниями разработчиков не стало.

Помните, что началось твориться в хит-параде читательских покупок с выходом Dino Crisis 2? Верно, как сообщают анкеты, куча народу сразу же ломанулось купить динозаврокрошилово. В других странах, такого ажиотажа по отношению к очередному продукту Carcom, правда, не наблюдалось и объемы продаж не переплюнули своего предшественника. Тем не менее, россияне своим "пробегом" за дисками Dino Crisis 2 навели нас на мысль о проведении достаточно очевидной параллели с популярным ВИА Limp Bizkit, чей последний альбом скупается на Западе в немеряных количествах. При этом суперкрутой рэп-кордовый коллектив реально является почти такой же бездарной финтифлюшкой, как и динозавриный кризис номер два, что, впрочем, никто упорно не хочет замечать.



Убить Фреда Дерста  
еще приятнее,  
чем динозавра!



# Fear Effect

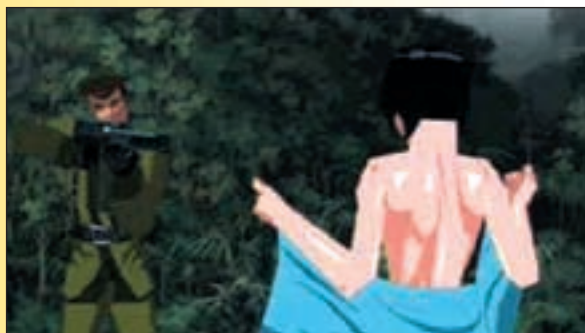
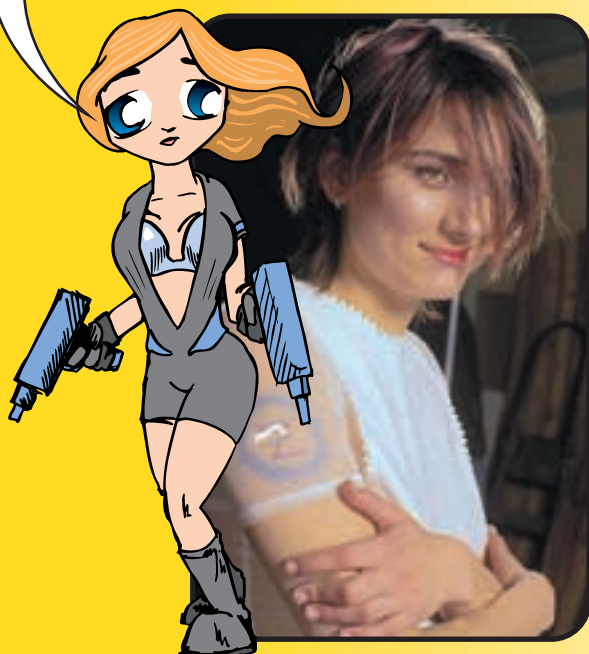
Жанр: action/adventure  
Издатель: Eidos  
Разработчик: Kronos  
Обзор OPM: № 4'2000  
Оценка OPM: 8.5

MUSIC: Земфира

Fear Effect стал настоящим прорывом на рынке игр для PlayStation. Нежданно-негаданно, какая-то непонятная команда Kronos смогла разработать по-настоящему качественную и оригинальную игру, ставшую теперь классикой.

В феврале двухтысячного года в нашу жизнь неожиданно ворвался Fear Effect, заткнувший за пояс, как своим видом, так и своим содержанием, надоевший всем Tomb Raider и стагнирующий (вот уже который год) Resident Evil. При всем при этом, от первого эта игра сумела почерпнуть ставку на главную героиню женского пола, а от второго - пререндеренные задники и основы игрового процесса. Стоит отметить, что это событие произошло для нас настолько неожиданно, что поначалу мы даже чуть было не пропустили этот теперь знаменитый проект от команды создателей одних из самых невзрачных видеоигр современности (достаточно вспомнить их кошмарные драки Cardinal Sin и Criticom). Однако это событие все-таки произошло. Тоже самое можно сказать и про нашу родную Земфиру. Если вы еще не забыли, то ей, спев не менее скандальную чем Fear Effect песенку про СПИД, также удалось заткнуть за пояс многих уже порядком надоевших и стагнирующих российских поп-знаменитостей (у которых она также сумела позаимствовать очень и очень многое). И сделала она это не менее неожиданно, до сих пор оставив многих российских слушателей в легком недоумении. И в ожидании продолжения.

Не ждали?





# Dead or Alive 2: Hardcore

Жанр: **Fighting**  
 Издатель: **Tecmo**  
 Разработчик: **Tecmo**  
 Обзор OPM: —  
 Оценка OPM: —

**MUSIC:** Britney Spears

Культовый "файтинг на раздевание" получил продолжение и это, однозначно, событие в игровой индустрии! Можно поспорить о качестве игрового процесса, но то, что это одна из самых красивых игр жанра, бесспорно.

Вопреки чаяниям игровой братии никакого "хардкора" в Dead or Alive 2: Hardcore нет. А жаль. Впрочем, нечего было и раньше губы раскатывать - довольствуйтесь тем, что сейчас в игре есть, ведь могло не быть и этого, ведь так? Вообще, популярность Dead or Alive это достаточно своеобразная вещь, находящаяся, по большому счету, в несколько иной плоскости, нежели привычные "хорошая графика + отличный геймплей". Графическая сторона дела для продукта от Тесмо, конечно, весьма и весьма важна, но главное это девки, у которых во время боев трясутся сами-знаете-что. Мужской части аудитории так на баб нравится смотреть, что хорошие продажи Dead or Alive, похоже, всегда обеспечены. Фишка тут примерно та же, что и у Бритни Спирз, выехавшей на ставшим интересным всем подряд образе этакой Лолиточки. А что, господа вы считаете все было по-другому?



*Крутятся диски...*





В ПРОДАЖЕ  
С 5 ЯНВАРЯ

Мутанты  
среди нас!!!

Жанр: **Fighting**  
Издатель: **Activision**  
Разработчик: **Paradox**  
Обзор OPM: № 9' 2000  
Оценка OPM: **8.0**

MUSIC : **Michael Jackson**

# X-Men: Mutant Academy

Пожалуй, никто не мог предположить, что одним из самых интересных и качественных файтингов года станет вызывавший поначалу только отвращение "продукт по лицензии" от скандально известных Paradox.

Икс-человечки - самые известные комиксовые мутанты из всех существующих, подкрепившие в прошлом году свою известность еще и голливудским блокбастером с их участием. Кассовый фильм, как известно, - реальная маза срубить побольше капусты на всем, чем только можно с ним связанным. Например, на видеоигре. Правда, вопреки сложившейся традиции, эта самая игра оказалась очень даже яркой и интересной, чем несказанно удивила всех, кого только можно, и, по всей вероятности, даже всамодеишно-го мутанта, который даст сто очков вперед любому из людей икс. Вы, конечно, поняли о ком мы говорим - о главном мутанте на современной эстраде Майкле Джексоне, обладателе неземной красоты кожи, чудесного отваливающегося носа (это не считаю других частей тела) и нечеловеческой лунной походке, достигаемой за счет нечеловеческих способностей. Черепашки-ниндзя зеленеют от зависти.



ЖУРНАЛ  
ФАНТАСТИКИ  
И ФЭНТЕЗЫ



В 4-М НОМЕРЕ

НЕ ИЗДАВАВШИЙСЯ  
РАНЕЕ РАССКАЗ  
ГАРРИ ГАРРИСОНА -  
"ДЕНЬ ПОСЛЕ  
КОНЦА СВЕТА".

СНАЧАЛА МЫ ВЗОРВЕМ ВАШУ ПЛАНЕТУ,  
А ПОТОМ БУДЕМ ЖИТЬ В МИРЕ!

РАССКАЗ А. ШВЕДОВА  
"11 ВОЛЬТ ДЛЯ ФЕНИКС"  
ТАКОЙ ФАНТАСТИКИ ВЫ НЕ ЗНАЛИ!

"ПОХИЩЕНИЕ ПРИШЕЛЬЦА" -  
ОБЫЧНО ПРИШЕЛЬЦЫ ПОХИЩАЮТ  
ЛЮДЕЙ - ТЕПЕРЬ ПРИШЕЛ НАШ ЧАС!  
ХОРОШИЙ ПРИШЕЛЕЦ - МЕРТВЫЙ  
ПРИШЕЛЕЦ!

ДОВЕРИТЬ ВОСПИТАНИЕ ТРУДНОГО  
РЕБЕНКА ДЬЯВОЛУ - ЭТО ПРОСТО  
"ВЕЛИКОЛЕПНОЕ РЕШЕНИЕ",  
УТВЕРЖДАЕТ МАРНИ ВИНСТОН-МАКОЛИ  
- В ПРОШЛОМ ТЮРЕМНАЯ  
НАДЗИРАТЕЛЬНИЦА, А НЫНЕ ЗВЕЗДА  
АМЕРИКАНСКИХ ТОК-ШОУ.

ОБЗОРЫ ОТ МАКСА ФРАЯ,  
КОМИКСЫ  
И МНОГОЕ ДРУГОЕ.

ФАНТОМ



# Driver 2

Жанр: **action/racing**  
Издатель: **Infogrames**  
Разработчик: **Reflections**  
Обзор OPM: №12'2000  
Оценка OPM: **8.8**

MUSIC: **Дискотека "Авария"**

Отличное продолжение популярной игры, которое пусть и не открыло новых граней таланта Reflections, но, тем не менее, застолбило за ними статус знатоков своего дела. Некоторым "ценителям" Driver 2 почему-то не понравился, хотя, на самом деле, в нем они просто наконец-то обнаружили проблемы первой части.

На самом деле, при планировании статьи об итогах прошедшего года мы, в первую очередь, хотели отметить его самые яркие события (то есть самые лучшие, популярные или нашумевшие игры), а не подобрать какие-нибудь прикольные пары игр-музыкальных исполнителей. Но в случае с Driver 2 ситуация сложилась нехарактерная. С одной стороны новое творение Reflections несомненно является одним из ключевых событий года. Но с другой стороны, выглядит это событие как просто очередной крепкий середнячок, влезший в историю благодаря своему известному имени. Тем не менее, именно такие вот крепкие середнячки, которым удается иногда попасть, как говорится, "в струю" и становятся одними из самых любимых игр. Ну а что до дискотеки "Авария", то ко второму драйверу она имеет далеко не самое прямое отношение. Просто их названия дополняют друг друга, ну а все остальное уже и не важно.

Ща прокачу!



# Gran Turismo 2

Главное,  
чтоб все блестело!

Жанр: **гонки**  
Издатель: **SCEE**  
Разработчик: **Polyphony Digital**  
Обзор OPM: №3'2000  
Оценка OPM: **9.5**

MUSIC: **Блестящие**

Выход второй части одной из самых известных и востребованных гонок для PlayStation - событие более чем значимое, мимо которого просто нельзя пройти. Фэны игры до сих пор пребывают в восторге и ничто не может омрачить их радости.

Сравнить такую игру, как Gran Turismo 2 (да и вообще любую гонку из этой серии), с каким-нибудь музыкальным исполнителем (в данном случае "музыкальный" вполне можно взять и в кавычки), надо сказать, не представляет особых проблем - ассоциации в мозгу вспыхивают в первую же секунду раздумий над этим. Что самого заметного есть в игре от Polyphony Digital? Безусловно переливающиеся машинки и зверская раскрутка, которую учинила продукту Sony! Раскрутку мы решили не трогать, а вот по отношению к первому пункту соответствующего исполнителя подобрали сразу же - популярная среди определенного сорта публики девичья группа Блестящие. Сами понимаете, с чем это связано. Конечно, подобное сравнение многим фанатам Gran Turismo 2 по вкусу явно не придется, но что делать, кому сейчас легко. Некоторые и от сумасшедшей стебовой идеи данного материала не в восторге. :)





# Syphon Filter 2

Жанр: **3D-action/adventure**

Издатель: **SCEE**

Разработчик: **989 Studios**

Обзор OPM: **№ 5'2000**

Оценка OPM: **8.5**

**MUSIC: Руки Вверх**

В Syphon Filter, задумывавшегося как некий "ответ на Metal Gear Solid", не было ничего принципиально нового, но игрушка пришлась многим по душе. Сиквел, появившийся в прошлом году, ни в чем не уступал своему предшественнику и порадовал всех многочисленных поклонников первого "сифона".

Syphon Filter всегда был очень хорошей, добротной игрой, и его продолжение только подтвердило это. Поклонников у "сифона" немало и Syphon Filter за номером два полностью оправдал их ожидания, притянув к себе попутно новых фэнов, вынужденных поднять руки под прицелом более чем серьезно настроенного Габриэля Логана. Не менее серьезно настроены и "типа звезды" российской эстрады Руки Вверх, еще регулярнее, чем ребята из Sony, призывающих поднимать своих слушателей (а, точнее, слушательниц) лапы в направлении неба. Кроме этого, достаточно сомнительного сходства, никаких параллелей между игрой и поп-исполнителями нет, но, согласитесь, это просто прикольно сравнить второй Syphon Filter с брутальным дуэтом "лихих мальчуганов"!

**Руки вверх,  
стрелять буду!**





# Vib Ribbon

Чем хороша PlayStation для разработчиков? Тем, что благодаря ее популярности на ней можно выпускать абсолютно любые произведения - все равно кто-нибудь их купит. Vib Ribbon, к сожалению, практически никто не купил. Тем не менее, своим появлением на свет она наделала много шума.

Несколько лет назад Masaya Matsuura "подарил" японскому отделению Sony Computer Entertainment ее первый суперхит, разошедшийся тиражом более миллиона экземпляров. Этой игрой был Parappa The Rapper, открывший миру музыкально-танцевальный жанр и оказавший немалое влияние на дальнейшее развитие видеоигр (а также на предмет нашей статьи). За ним последовало чуть менее успешное, хотя все еще восхваляемое и превозносимое журналистами продолжение Um Jammer Lammy, которое было, конечно, уже лишено оригинальности, но зато принесло поклонникам радость, а дизайнеру денежки и славу. Но Матсуура, как человек творческий, решил выпендриться (типа как мы сейчас) и снова совершить переворот в видеоиграх. И у него это в Vib Ribbon практически получилось. Вот только кроме фанатов и журналистов этого никто так и не понял. Стоит отметить, что судьба наших поп-легенд из команды Мумий Тролля пока складывается примерно также. Сначала бешеная популярность, непонятная многим, затем ее плавный спад и продолжающиеся восторги прессы и толпы. Ну а их недавний концерт в "Гостинном Дворе" можно смело назвать их собственным Vib Ribbon'ом. Ну а что наши Мумии и Матсууры выкинут дальше нам даже сложно представить.

Жанр: **music**  
Издатель: **Infogrames**  
Разработчик: **Reflections**  
Обзор OPM: —  
Оценка OPM: —

**MUSIC: Мумий Тролля**



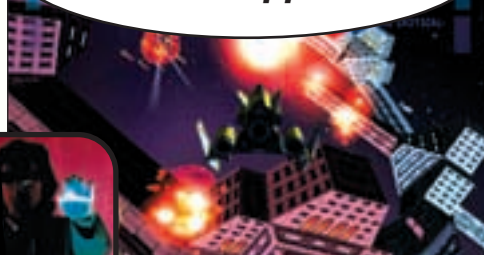
**Как же  
нам всем  
повезло...**



# Colony Wars: Red Sun



**Через тернии –  
к звездам!**



Жанр: **космический симулятор**  
Издатель: **SCEE**  
Разработчик: **Psygnosis**  
Preview "OPM": **№6'2000**  
Оценка "OPM": **8.0**

**MUSIC: Jean Michel Jarre**

Первая часть этого шедевра от Psygnosis была в свое время настоящим прорывом для PlayStation, и без того обделенной в этом жанре. Продолжение этой игры, как и ожидалось, произошло, а вот третья часть, собравшая в себе все лучшее из Colony Wars, вновь подняла серию наверх чартов.

Colony Wars, возможно, и не имеет такой стойкой и многочисленной армии фанатов, как, скажем, Resident Evil или Gran Turismo, симуляторы - вообще, жанр весьма специфический. Но поспорить с тем, что Red Sun - это лучшая игра в своем жанре на старушке PlayStation, достаточно трудно. И уж еще сложнее сказать что-либо нарицательное о ее графической стороне, которая является своеобразным эталоном максимальных способностей приставки. Фантастические пейзажи космических пространств, лазерные трассы, плазменные всполохи, поразительные по своей масштабности взрывы, - примерно так кратко можно описать внешний вид происходящего в Red Sun. Мы долго напрягали мозговые извилины, пытаясь найти достойную пару для этой игры. Результат вы видите. Феерические лазерные шоу Jean Michel Jarre в сочетании с его космической музыкой являются, на наш взгляд, достойным сочетанием.



# Valkyrie Profile

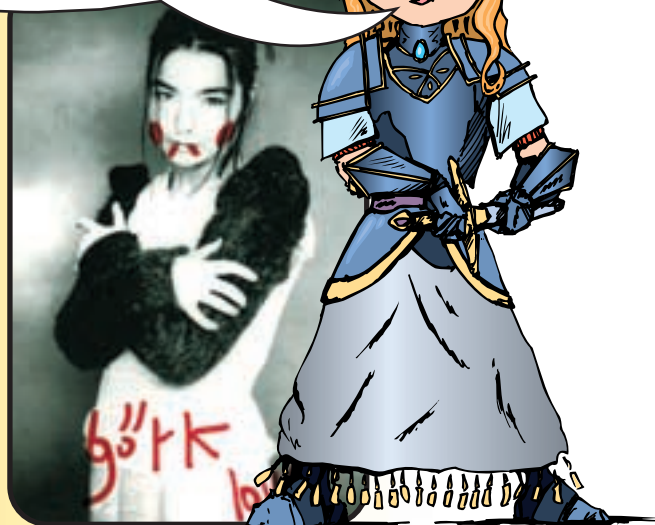
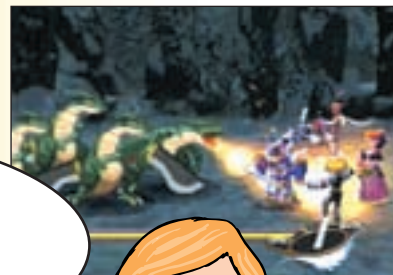
Жанр: **RPG**  
 Издатель: **Enix**  
 Разработчик: **tri-Ace**  
 Preview "OPM": **№9' 2000**  
 Оценка "OPM": **—**

MUSIC: **Bjork**

Эта RPG от Enix является единственным по-настоящему ярким событием жанра за прошедший год. Необычный, но в то же время знакомый игровой процесс, доступный интерфейс, красивая плоская графика а-ля Symphony of the Night. Она стала хитом в Японии и... провалилась в Штатах. Печально, но факт.

Еще одной яркой чертой Valkyrie Profile является завязка на северной мифологии со всеми их Асами, Ванами, Валгаллой, Нифлехеймом, Рагнароком и, конечно же, валькириями. К коим относится и наша бессмертная героиня. Первая ассоциация, приходящая на ум после подобного перечисления, - конечно, викинги, а значит, Норвегия, Дания, Исландия и т.д. Что же можно там найти такого необычного и супероригинального, способного сравниться с приключениями Lenneth? Ответ очевиден: это Bjork, исландская певица, вечный ребенок (похоже, она тоже бессмертна, а может, у нее договоренность с Одином), чьи музыкальные творения более чем нестандартны и вызывают самые противоречивые мнения как у масс, так и у критиков.

**Во славу Одина!!!  
 Nibelung Valesti!!!**







# (C-12)

Нет плохих и хороших игр, есть только те игры, в которые играть интересно или, как часто случается, совсем наоборот. И именно этот критерий всегда является определяющим фактором успеха того или иного проекта. Игра, о которой я собираюсь вам рассказать, несомненно, относится к первой, достойной внимания и уважения категории продуктов для PlayStation. И тем приятней об этом говорить в те дни, когда постоянно ощущаешь, что все больше внимания уделяется проектам PS2, которые, честно говоря, далеко не такие уж и революционные, как хотелось бы. Нет, не перевелись еще клевые игры для старушки SPS, и это радует. А во-вторых, наш журнал оказался первым в России игровым изданием, куда попала игральная версия описываемого проекта, который я постарался оценить максимально объективно и предоставить вам самый что ни на есть эксклюзивный материал. Речь пойдет об игре C-12, которая заслуженно считается одной из самых перспективных разработок для PlayStation в настоящий момент.

**Жанр:** action  
**Издатель:** SCE  
**Разработчик:** SCE Studios Cambridge  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Metal Gear Solid, Syphon Filter 1-2 и прочая классика жанра  
**Выход:** весна 2001 года

Впервые игра была анонсирована и продемонстрирована на сентябрьской выставке ECTS 2000, где на стенде Sony зрители могли посмотреть еще совсем сырой и неуверенный ролик проекта. Тогда еще потенциал проекта не ощущался в полной мере: нечто Syphon Filter-подобное, вполне заурядное, хотя не без апокалиптической изюминки :). Как же все мы были неправы!...

Разработчиком C-12 является хорошо известная в России студия Studios Cambridge, входящая в состав корпорации Sony. У нас эти ребята известны в первую очередь благодаря своим Medieval'ам — замечательной серии прекрасно локализованных ироничных экшен-адвенчур. Судя по этим работам, создавать действительно увлекательные и интересные игры у Studios Cambridge получается просто здорово. Но в случае с C-12 издательскую средневеково-скелетную тематику было решено заменить чем-то более серьезным. Итак, что же нас ждет?

В будущем, что бы там не пророчил «Гринпис», гибель нашей многострадальной планеты (а вместе с ней и человеческой цивилизации) принесут безжалостные инопланетные захватчики, превратившие оставшиеся зеленые леса и поля в черные выжженные пустыни, а голубые реки в пересохшие безжизненные русла, наполненные радиоактивной пылью. Земляне, несмотря на все чудеса хваленного прогресса, так и не смогли дать достойного отпора врагу: все попытки оказать сопротивление закончились полным прова-

лом. Человечество на грани гибели, а чтобы представить себе, какое существование они (то есть мы — люди) ведут, достаточно вспомнить мрачные футуристические откровения современных фантастов или, к примеру, хрестоматийные кадры из «Терминатора». Ужасен тот факт, что истинные причины нападения пришельцев остаются неизвестными: зачем они пришли и почему сеют смерть и разрушение, не знает никто. Но ходят слухи, что те, кто попадает в лапы инопланетных изуверов, подвергаются неким манипуляциям, превращающим homo sapiens в жалкого зомби, раба, находящегося в худшем, чем любая скотина, положении. Да, говорят, что пропавшие люди становятся чем-то вроде биоматериала, пригодного для vivisection и замысловатых экспериментов вроде вживления механических и электронных частей и систем. А вслед за этим созданные киборги-рабы пополняют армию космических врагов рода человеческого.

Оставшиеся в живых обречены на рабство, гибель и созерцание того, как пришельцы превращают всю поверхность планеты в сплошной карьер. Земля — желанная сырьевая база, и бесчисленные рудники подтверждают главный замысел противника: выкачать из планеты все ее природные ресурсы. Что будет потом, лучше не задумываться...

Тут на сцену выступают главные герои: смельчаки и безумцы, которым уже нечего терять. Последние из тех, кто готов сражаться. Сражаться до победного конца. (Предвижу обвинения в излишней пафосности: что поделаешь — разве подобный героический

*Играть в C-12 очень даже приятно. И немаловажную роль в этом играет графика, которая, как вы видите, вполне может сравниться с такими шедеврами как MGS или Syphon Filter*







жанр возможен без изрядной доли пафоса? Тем более что мрачная и чуть монументальная атмосфера игры вполне оправдывает такую возвышенную интонацию. Мы же не в Medieval играть собираемся. Так что все претензии к сценаристам!). Борцы сопротивления космической агрессии под предводительством Кола Гришэма (Col Grisham) и майора Картера (major Carter) совершают очередное нападение на силы противника, в ходе которого удается освободить нескольких пленных. Но когда операция завершена, майор Картер не выходит на контрольную проверку связи.

ра для SPS, так что мы гораздо лучше знаем ее настоящие возможности», то это гораздо больше похоже на правду, чем сотни подобных высказываний сотен других разработчиков. C-12 действительно сильно выделяется среди массы подобных продуктов, причем самое любопытное, что это происходит не столько за счет оригинальности, сколько за счет грамотного и практически безупречного выполнения и совмещения уже известных элементов. Развитие игрового процесса гармонично и чрезвычайно динамично, классический выполнен и в то же время совершенно непредска-

зуемо. Игра позаимствовала огромное количество различных элементов из самых разнообразных проектов подобного жанра, начиная от сифонофильтового динамизма и оканчивая резидентивеловской атмосферностью, но конечный результат поражает неизменной свежестью и силой воздействия.

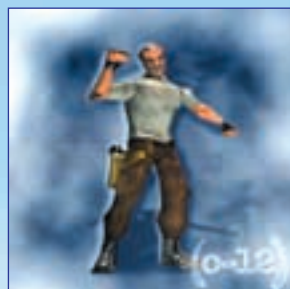
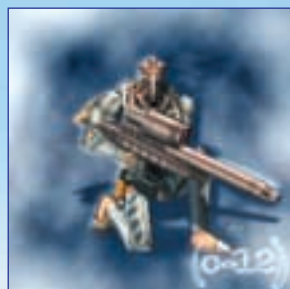
Одной из самых замечательных черт C-12 является оригинально реализованный режим игрового присутствия: классический вид в изометрической проекции от третьего лица органично дополнен видом «из глаз». Поскольку Воган оснащен технологией прищельцев, то через свой красный лазерный зрачок он может получать информацию об окружающей среде, о противниках и считывать тексты заданий и приказы командования. Это и есть вид из глаз — странный, немножко размытый, пульсирующий (этакая имитация реалистичного восприятия человека с вживленным электронным глазом, попутно позволяющая прекрасно скрывать слабости разработчиков), с измененной яркой цветовой палитрой. Он дает полноценный 3D-обзор окружающего мира и выход в sniper mode. Благодаря его сочетанию с обычным режимом обзора, игра приобретает какой-то особенный динамизм и оригинальность.



Пропал без вести в бою. Погиб. А может быть, не приведи Бог, попал в плен.

Жена Картера, специалист в области высоких технологий и врач, становится ключевой фигурой в командовании движением. Изучив чудом попавшие в руки повстанцев образцы технологии пришельцев, она приходит к неутешительному выводу, что у человечества практически нет шансов на успех. Если только один: не использовать их же собственное оружие против них. В распоряжении людей есть один стандартный боевой комплект, которым обеспечиваются киборги противника. Но кто согласится вживить его себе? Добровольцев хватает (терять нечего, погибнуть в бою лучше, чем ждать смерти в ржавом бункере), но на кого действительно можно положиться, кто лучший из оставшихся? Ведь права на ошибку просто нет. Как, впрочем, и шансов на победу. Единственным кандидатом становится лейтенант Воган (lieutenant Vaughan), командовавший недавней операцией по спасению пленников. Последняя надежда человечества. Будущее планеты зависит от его успеха. И, следовательно, от вашего.

Когда Симон Гарденер, руководитель Studios Cambridge, говорит, что «C-12 — уже наша третья иг-



**Мы постарались представить вам как можно более разнообразные скриншоты и 3D-модели, чтобы вы наглядно ознакомились с графическим движком C-12. Здесь все налицо: прозрачности — прозрачные, монстры — страшные, пламя — «клевое».**



*Вряд ли мы получим к весне убийцу Syphon Filter, как сказал автор. Но если судить по MediEvil 2, игра нас ждет действительно хорошая, увлекательная и что немаловажно — красивая. Самое главное, чтобы деньги у разработчиков внезапно не кончились, а там глядишь и ее Soft Club локализует.*



*В тестовой версии все еще наблюдаются некоторые сложности с камерой, но в целом дело обстоит гораздо лучше, чем на ETCS. Пока же это стандартные глюки зависания за предметами или же неоправданное внимание к вашей персоне...*

ся унылым занудством топота кованых ботинок по бетонным коридорам и заунывными механическими скрипами, шорохами и т.д. Музыка получше: вполне удобоваримый коктейль из мрачного апокалиптического нойз-эмбиента с андеграундным техно прекрасно соответствуют общему игровому настроению.

Графика игры просто замечательна. По-моему, это одно из лучших визуальных оформлений за последнее время. Эффект, производимый темной, глубокой, мрачной цветовой палитрой усиливается атмосферными эффектами освещения, будь то отблески выстрелов, горящих машин, фонарей или прожекторов роботов-убийц. Обстановка уровней разнообразна и довольно детализована, а такие приятные мелочи, как дырки от пуль в стенах, лично меня не оставляют равнодушным. При таких сложных игровых ландшафтах пора-



жает обилие обновляющихся текстур и, что самое главное, беспрецедентная динамика происходящего. Никаких тормозов — чистое действие: стрельба по злобным киборгам, беготня по гулким коридорам и среди городских руин, решение всяческих паззлов, снова отстрел вражеских биовертолетов (!), игра в прятки с роботами охраны, беглые переговоры с командиром, езда в разбитом поезде по полузаваленным туннелям метро... Анимация персонажей уже сейчас довольно качественна, но, надеюсь, будет еще доработана: пока еще не хватает естественности и разнообразия. В целом, персонаж умеет выполнять массу действий (бегать, ползать, ходить приставным шагом, целиться, лазить по лестницам, подтягиваться, толкать и тянуть тяжести, швырять гранаты и пр.), но его движения мало чем отличаются от резких движений киборгов. Но не все так плохо: вот, к примеру, управление игры не вызывает нареканий. Никаких. Вообще. Короче, хорошее в игре управление. Игровой процесс C-12 затягивает, «цепляет» — в первую очередь общим качеством исполнения, стремительно разворачивающимся сюжетом; игра берет драйвом и разнообразием действия, игровой потенциал которого очевиден уже сейчас. Что мы имеем — «киллер» Syphon Filter? А почему бы и нет!

Надеюсь, что, учитывая все вышенаписанное, мне удалось вселить в вас неумное ожидание выхода в свет C-12. По всей видимости, нас ждет один из самых многообещающих проектов для стареющей SPS. Но в обществе таких игр, как C-12, старость проходит незаметно. Так что будем молить небеса не допустить нашествия мерзких инопланетян раньше, чем мы поиграем в C-12! ;))))) Thus spake the Nightspirit.

Напреенко Иван



В тестируемой мною версии все еще наблюдались определенные сложности с камерой, но в целом дело обстоит гораздо лучше, чем на ETCS, так что будем надеяться, что к весне все будем совсем круто. Пока же наблюдаются стандартные глюки зависания камеры за предметами или же неоправданное внимание к вашей персоне, в то время как неплохо было бы показать нападающего врага. Тем не менее, уже сейчас проявляются классные динамические эффекты приближения и удаления или драматических взлетов и поворотов.

В описании дальнейшего начну с плохого (чтобы сразу с ним покончить). Пока еще (надеюсь, что пока) звук в C-12 отстойный. Совершенно непригодный к восприятию бубнеж героев по talkie-walkie дополняет-

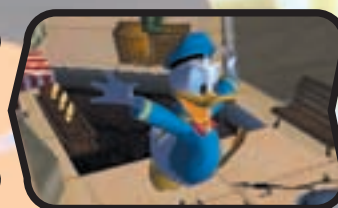
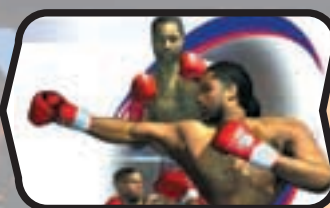
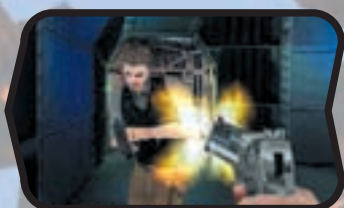






# ОБЗОР

28	The World Is Not Enough	28
32	007 Racing	32
34	F1 Championship Season 2000	34
40	FIFA 2001	40
42	Knockout Kings 2001	42
44	NHL 2001	44
46	102 Dolmatines	46
47	The Jungle Book Groove Party	47
48	Dinosaur	48
49	Donald Duck Quack Attack	49
50	World Magical Racing Tour	50



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков. Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.
- 10

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Управление:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь



# The World Is Not Enough

**Жанр:** first-person shooter  
**Издатель/Разработчик:**  
 Electronic Arts/ Black OPS  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Medal of Honor;  
 Quake II



Слишком уж сказочен образ холеного красавца-мужчины, неутомимого соблазнителя женщин и грозы негодяев всех мастей, а также человека, способного выпивать невероятное количество спиртного за раз, выкуривать сотни сигар и оставаться при этом в великолепной спортивной форме, достаточной для выполнения самых «невыполнимых» заданий (такому здоровью можно только позавидовать).



вать). Немудрено, что при таком моем отношении к мистеру Бонду меня совсем не впечатлил вышедший около полугода назад очередной мувик про прославленного агента с громким названием The World Is Not Enough. Конечно, приятно было посмотреть на красивую игру актеров (в фильме снялись Пирс Броснан, Софи Марсо), эффектные сцены, пышные декорации, но сюжет, сюжет... Что-то наподобие индийского кино: так же наивно, зато вычурности и напыщенности хоть отбавляй. Чувствую, как наливаются кровью глаза у поклонников бессмертного шпиона. Еще немного, и в меня начнут бросаться камнями. Все, забираю свои нечестивые слова обратно и признаюсь, что был чертовски неправ. Более того, сам теперь готов швырнуть в любого, кто неуважительно отзовется об отважном парне по имени Джеймс. А

Дело в том, что мне не нравится Джеймс Бонд (как персонаж, разумеется). Этот герой Запада, супершпион и агент тайной британской полиции, созданный бывшим офицером той же службы Яном Флемингом, оказался чужд для понимания простого русского обывателя, воспитанного на фильмах с участием Вячеслава Тихонова (это про Штирлица, если кто не помнит).



*Twine предоставит вам довольно разнообразные действия, хотя тупая беготня со стрельбой тоже присутствует*



произошла такая метаморфоза в моем сознании благодаря выпущенной недавно EA одноименной игре по тому самому фильму The World Is Not Enough (пока только в версии для первой PlayStation). Да, Джеймс Бонд - это круто, а быть им - еще круче. И такая возможность дарована теперь нам усердной компанией Black OPS, которая превратила скучнейший и длинный фильм (более 2 часов) в зрелищный и динамичный action.



Признаться, имелись основания сомневаться по поводу успешности данного проекта, особенно учитывая предыдущую, довольно слабую серию Tomorrow Never Dies от того же разработчика. TWINE, тем не менее, разительным образом отличается от прошлогодней «Бондианы». Перейдя на перспективу от первого лица и убрав мультирежимность, разработчикам удалось добиться значительных улучшений как в графике, так и в игровом процессе. Ведь далеко не всегда



смешивание различных жанров в одном флаконе способствовало повышению общего качества игры в целом (вспомните Die Hard Trilogy). Нужно было создавать независимые движки, подкраивать под каждый режим соответствующее управление. В общем, одна морока. TWINE такими трудностями не страдает. Управление и движок в нем в единственном варианте, и никаких проблем с ними не наблюдается. Кстати, даже не верится, что разработчики использовали пусть и улучшенный, но тот же са-



мый engine от TND. Уж больно красиво все это выглядит на экране телевизора.

Однако прежде чем приступить к описанию графических и других достоинств этой игры, хотелось бы напомнить несколько слов о сюжете фильма «И целого мира мало».

Постараюсь вкратце. Джеймсу Бонду поручают охрану умопомрачительной красоты Электры Кинг, отец которой - крупный нефтяной магнат - незадолго до этого погибает при загадочных обстоятельствах. Естественно, дочь наследует

новое. Появились такие задания, где нужно будет спасать заложников, вставлять в телефон жучки, фотографировать секретные документы или, например, обезвредить бомбу, заложенную в метро. А в одной миссии, полностью проходящей в казино, игрока заставят сыграть в «двадцать одно». Именно заставят, поскольку чтобы успешно завершить эту миссию, потребуется выиграть более 100 тысяч «зеленых». Вот уж поистине узнаешь, как проигрываются целые состояния. Такого, как вы помните, в фильме не было. (Если вы его вообще смотрели.)

Подобающим образом подобран и



Графическое оформление The World Is Not Enough необыкновенно сильно. По этому показателю оно значительно опережает как предшествующую TND, так и вышедшую почти одновременно с Medal of Honor Underground.



огромное состояние своего папаша - а это целый нефтяной трубопровод и миллионы долларов, находящихся на счетах в швейцарских банках. Выполняя возложенную на него задачу, Джеймсу попутно предстоит разгадать, какое отношение имеет ко всему этому опаснейший международный террорист Ринард (Renard), которого в свое время не сумел ликвидировать агент 009.

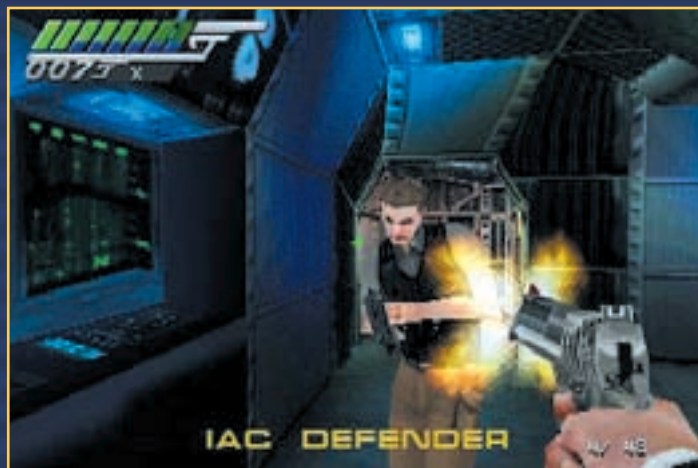
В общих рамках сюжет в игре линеен и приблизительно соответствует киношному варианту. Однако кое-что было изменено и добавлено

equipment прославленного киногероя. В него входят все необходимые причиндалы, без которых не обходится ни один уважающий себя шпион (а уж тем более Бонд). На всякий случай перечислю некоторые из них. Это взрывающиеся авторучки, глушитель детектора металлов, знаменитые бондовские часы с выбрасывающимся тросом, сотовый телефон, который на самом деле является мощным электрошоком, снабженным магнитным считателем отпечатков пальцев....

Этот специфический список можно продолжить еще на полстраницы,



но я лучше расскажу о более привлекательном арсенале мистера Бонда: об оружии. О, оружие! Это - моя главная слабость в 3D action'e. Как приятно порой, размазав по стене очередную партию головорезов и сдув дымок, струящийся из еще теплого ствола шотгана, с милой улыбкой затем достать любимый Rocket-launcher и сделать парочку залпов по вконец распяса-

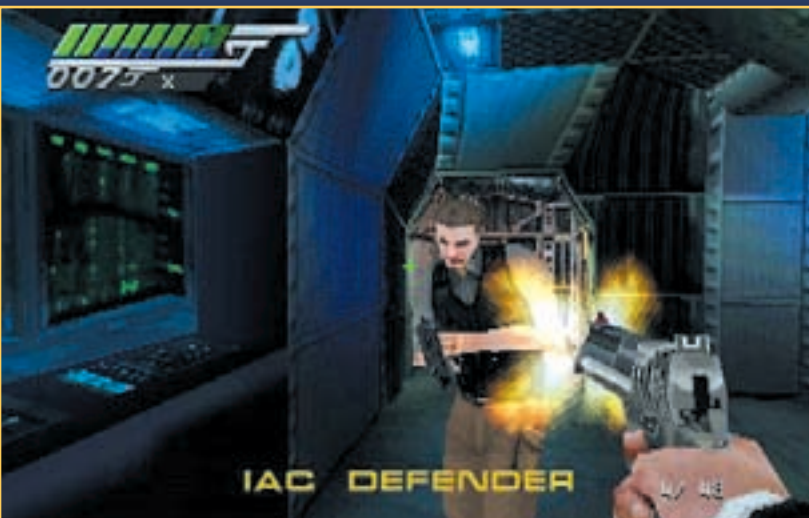






шимся негодяям. Или, хорошенько прицелившись из снайперки, отстрелить башку неудачно высунувшемуся бедолаге. Нет, не подумайте, что я садист какой-нибудь, маньяк или убийца. Просто такова прелесть любого хорошего first-person shooter'a. И от хорошей подборки оружия напрямую зависит эффективность поражения противника, а также степень получаемого при этом удовольствия. На редкость удачно реализована такая подборка в TWINE. Не буду говорить о всяких там «Вальтерах» и прочей дребедени вроде газовых гранат и автоматах типа «узи», а перейду сразу к более запоминающимся

ные человеческие лица. И не беда, что многие из них похожи друг на друга. Зато можно сосчитать количество пуговиц на пиджаках и разглядеть небритость на лицах охранников. Неизгладимое впечатление производит один снежный уровень в горах, где Бонд с Электрой удирают от целого взвода парашютопланеристов. Детальнейшим образом прорисованные задники создают иллюзию нахождения где-нибудь на вершинах Альпийских гор. Уверен, что этот уровень вам захочется пройти не один раз. Кроме того, каждый уровень и до и после сопровождается великолепного качества видео - роликами, умело по-



экземплярам. Доводилось ли вам когда-нибудь видеть (в видеоигре, конечно) АВТОМАТИЧЕСКИЙ шотган? А в TWINE'е он есть. Таким не только размазать, но впечатать в стену можно. Или, например, кольт Defender. Один выстрел, одно попадание - и никакая «скорая» уже не спасет. Думаю, не стоит далее подробно расписывать про снайперскую винтовку и автомат с подствольным гранатометом со странным названием «Казакович». Испытайте это все сами, и тогда вы поймете, каким должно быть оружие в настоящем FPS.

Графическое оформление The World Is Not Enough необыкновенно сильно. По этому показателю оно значительно опережает как предшествующую TND, так и вышедшую почти одновременно с TWINE Medal of Honor Underground. Приятно радуют глаз отчетливо прорисованные уровни, оружие, а у всех людей теперь появились нормаль-

добранными из самого фильма работчиками игры.

Совсем коротко о звуке. Игра полностью озвучена. Стрельба, взрывы, музыка - все на месте, и единственной претензией здесь будет отсутствие должной эмоциональности в

ный элемент, т. е. придется больше бегать и стрелять, нежели прятаться, общаться с NPC или выполнять нехитрые шпионские задания (какого рода задания, уже упоминалось выше). Об этом, правда, мало задумываешься, потому как все в игре сделано, чтобы приносить максимум



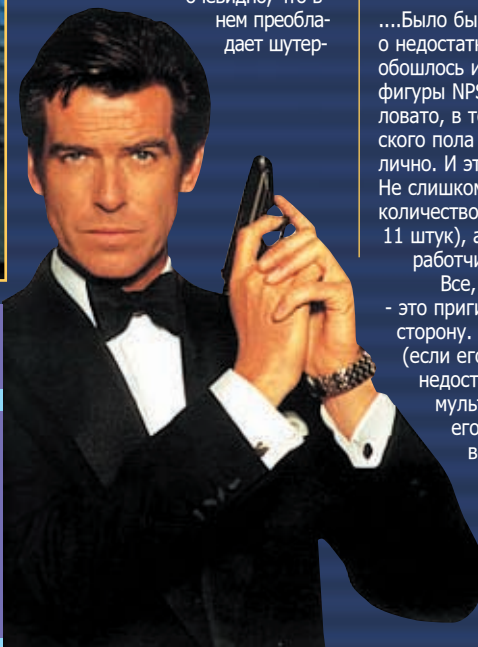
голосе актера, озвучивающего Джеймса Бонда. Но поверьте, все и так более чем положительно (все же это не MGS), и поэтому позвольте перейти к описанию еще одного неоспоримого достоинства игры - непосредственно игрового процесса. Так как TWINE относится к жанру стрелялок от первого лица, то совершенно очевидно, что в нем преобладает шутер-

удовольствия. Отличная графика, убийное оружие, многочисленные видеовставки, а также вполне адекватное управление вместе с человеческим уровнем сложности дают реальную возможность почувствовать себя настоящим агентом 007 и наслаждаться, наслаждаться самим процессом игры.

....Было бы неправильно умолчать о недостатках, без которых не обошлось и на этот раз. Женские фигуры NPS выглядят немного угловато, в то время как NPC мужского пола смотрятся вполне прилично. И это несколько непонятно. Не слишком впечатляют размеры и количество самих уровней (всего 11 штук), а также обещанный разработчиками «крутой» AI.

Все, что умеют делать враги - это пригибаться и отпрыгивать в сторону. И последний недостаток (если его вообще можно назвать недостатком) - это отсутствие мультиплеера (по мне - нет его и не надо). К счастью, все эти недочеты незаметны на фоне общей «крутости» игры.

TWINE можно смело отнести к разряду интерактивных развлечений. Короткая, стремительная, красивая, а, главное, совершенно не напрягающая. Эта игра проходит на одном дыхании и не требует принятия каких-то «высокоинтеллектуальных» решений или победы над почти непобедимым боссом. Просто включил приставку с телевизором, взял в руки контроллер - и получишь себе сплошное удовольствие. Минимум на три долгих зимних вечера хватит. Проверено.



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Это как раз тот самый редкий случай, когда игра, вышедшая по мотивам одноименного фильма, оказалась куда лучше своего оригинала. И здесь совсем не важно: являетесь ли вы фэном агента 007 или нет, ибо этот продукт относится к категории «must play».

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	9
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.4

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Хороших FPS для PSX на удивление мало, поэтому выход такой игры, как TWINE, вызывает только положительные эмоции.



# SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





**Жанр:** гонки/shooter  
**Издатель/Разработчик:**  
 Electronic Arts/Eutechnyx  
**Количество игроков:** 2  
**Альтернатива:** Twisted Metal,  
 Vigilante 8, Autodestruct



# 007 Racing

**Похоже, бондомания овладевает умами не только кинорежиссеров и других людей, причастных к синематографу (на сегодняшний день отснято порядка 20 фильмов о похождениях бравого агента 007), но и создателей видеоигр.**

Только на PlayStation в течение одного года было выпущено три игры по мотивам «бондовских» фильмов. И сегодня речь пойдет как раз об одной из них. 007 Racing - так называется последняя игра на тему шпионских приключений, выпущенная EA в ноябре 2000 года. Сразу сделаю маленькую оговорку. Эта игра явилась полной противоположностью по качеству вышедшей чуть ранее The World Is Not Enough от того же издателя. И, соответственно, оказалась самой неудачной из всех игр с «участием» Бонда на PSX. Но, как говорится, обо всем по порядку.



игрока еще возлагались разные побочные задания: защитить или уничтожить различные сооружения, найти какие-то предметы и т.п. Несколько иначе был построен игровой процесс в Autodestruct. Там выбирать машины не приходилось, и многие задания вам поставлялись уже по ходу прохождения уровня. Большинство из них были ограничены по времени



Несмотря на присутствующее в названии слово «Racing», никаких «нормальных» гонок в этой игре не предвидится, и на самом деле она является всего лишь обычной адаптацией уже сложившегося на PlayStation жанра «стрелялки на колесах». Autodestruct, Vigilante 8 или тот же Twisted Metal - вот типичные его представители. Сущность подобных игр проста: выбрав «авто» и начав уровень, вы стараетесь собрать как можно больше power-up'ов (всякие там ракеты, бомбы, пушки и т. д.) и учинить затем расправу над соперниками, дабы не позволить им сделать то же самое с вами. В Vigilante 8 на

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Я бы не осмелился порекомендовать 007 Racing даже самому непредвзятому игроку. Похоже, придется продолжать гонять тот же Vigilante 8 или Rogue Trip. Ну, а если вы уж совсем равнодушны к приключениям Бонда, то лучше, чем The World Is Not Enough, тут ничего не посоветуешь.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра, которую можно рекомендовать исключительно фанатам агента 007, да и то вряд ли.

*На скриншотах игра выглядит очень даже ничего. Кто бы мог подумать, что на самом деле в нее не только невозможно играть, но и смотреть.*





и требовали значительных усилий со стороны игрока. Например, нужно было за минуту собрать N-ое количество детонаторов, разбросанных по всему городу, или уничтожить ударающего на бронированной «тачке» босса мафии, что при большом скоплении «чайников» на дорогах Autodestruct оказывалось делом весьма затруднительным. Но это уже мелочи. В целом, общая цель в этих играх оставалась одной и той же. Берешь средство передвижения, вооружаешься, и вперед - наводить ужас на противника.

К чему я все это рассказываю? Да к тому, что 007 Racing во многом на них похожа, а особенно, на Autodestruct. Похожая структура заданий, тот же уровень сложности, те же power-up'ы, та же концепция игры. Главными отличиями здесь видятся лишь логотип «007» и вся та мишура, которая сопутствует м-ру Бонду. Как видите, об особой оригинальности говорить не приходится. Тем не менее, ее отсутствие еще не есть признак то-

автомобиля и практически совсем невозможно осуществлять точные повороты, радиус которых варьируется каждый раз по неизвестным причинам. А ведь, не вписавшись в очередной поворот и врезавшись в угол дома, вы тем самым сводите на нет все ваши усилия при прохождении какой-нибудь нелепой миссии по сборке «урожая» бомб, раскиданных по всему уровню, количество которых может иногда достигать аж 12 штук. Счет здесь идет на секунды, и в случае недобора - все, прощай, мистер Бонд! Game Over!

Не лучшим образом организован в игре и шутерный элемент. Из-за плохой управляемости вашей машины не всегда удается попасть по движущимся целям. Нередко приходится потратить вполовину больше боезапаса, чем следовало бы. Кроме того, в арсенале бондовских лимузинов имеются такие бестолковые вещи, как канистры с маслом и емкости с дымовой завесой. Позаимствованные из фильмов и совершенно непригод-



го, что игра плоха или неудачна. Ведь всем известно, в чем, например, заключается разница между Quake и Doom и что из них при этом лучше. Дело здесь кроется в качестве исполнения той или иной игры. И это как раз то, чем совсем не может похвастаться 007 Racing. Вообще, создается такое впечатление, что эту игру сделали примерно за неделю, а то и меньше. Настолько в ней много всяких недочетов и недоделок.

Начну с того, что в первую очередь бросается в глаза. С графики. Деганая, неровная, пиксельная, аляповатая, изобилующая различными багами и идущая в низком разрешении. Вот так вкратце можно охарактеризовать визуальное решение 007 Racing. Глядя на эту игру, даже не верится, что она вышла под конец 2000 года.

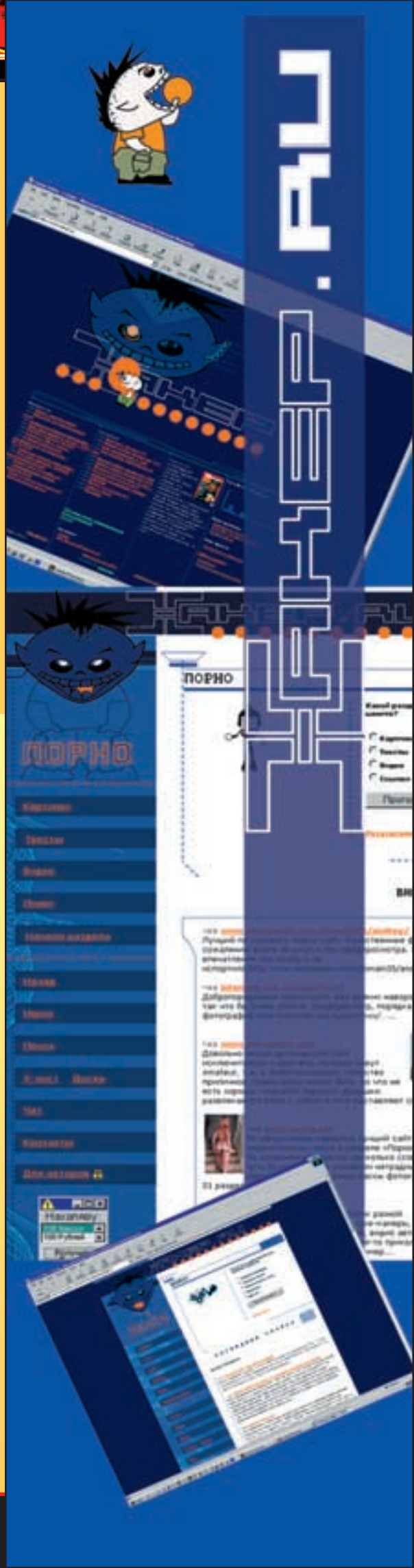
Далее разберем не менее важный компонент любой игры - управление. Оно здесь, мягко говоря, неудобное и неотзывчивое.

Даже при наличии Dualshock не так просто правильно направлять движение своего



ные в игре, они скорее раздражают, чем приносят пользу. Сколько я ни пытался «пустить пыль в глаза» или подлить масла на дорогу, врагам на это было абсолютно наплевать. Собственно, сам игровой процесс в 007 Racing - занятие весьма утомительное. И этому делу нисколько не способствуют ни повышенная сложность игры, ни, как я понял (едва дойдя до третьего уровня), редкие save-point'ы (на тот момент мне так и не дали возможности сохраниться), а также хиленький сюжет, для ознакомления с которым потребуется пройти до конца всю игру. А это более 15 долгих и нервных уровней. В довершение к этому, все игровое действие сопровождается просто отвратительный саундтрек, где кроме первой мелодии остальное слушать не представляется возможным. Не вижу особой нужды говорить об имеющемся в игре мультиплеере, тем более что в лучших представителях данного жанра (Rogue Trip, Vigilante 8) он в тысячу раз интереснее, и поэтому перейду к заключительному абзацу статьи - вердикту. Он будет кратким.

Магические цифры «007» не всегда срабатывают при плохом отношении к делу. Эта игра сыра, недоделана и не отвечает ни одному из требований, предъявляемых сегодня к современным играм. Если бы автору статьи не пришлось бы писать на нее обзор, он только бы пожалел о потраченном на нее времени.





## F1

В отношении Electronic Arts я настроен несколько скептически, хотя оспорить многочисленные достоинства и заслуги этой известнейшей компании мне, конечно же, просто не под силу. Тем не менее, я попробую объяснить свое предвзятое (как многим может показаться) отношение к именитой организации: дело в том, что для меня Electronic Arts слишком уж занудны и педантичны. Их деятельность можно предсказать на десять лет вперед.



## Champion Season 2000

**Жанр:** гонки

**Издатель:** Electronic Arts

**Разработчик:** Electronic Arts Sports

**Количество игроков:** 1-2



Сколько я себя помню, эта компания специализировалась на издании и разработке спортивных игр - качественных, реалистичных, максимально приближенных к действительным условиям спортивных игр. Лично мне предсказуемость в динамичном, постоянно изменяющемся

мире видеоигр просто претит. Эта индустрия непредсказуема по определению - в этом ее очарование! Но в случае с Electronic Arts все обстоит совсем по-другому: из года в год поклонники интерактивных спортивных развлечений получали гарантированную порцию виртуального футбола, гольфа, гонок «Формулы 1», хоккея, баскетбола и еще бог знает чего. Причем, несмотря на то, что эта неизменная порция всегда была тщательно, добротной сделана, уровень ее увлекательности далеко не всякий раз был на высоте. Некоторые геймеры, не столь уж искушенные в тонкостях спортивных видеоигр, давно уже разучились выявлять отличия между проектами от Electronic Arts, хотя, в конечном итоге, судя по тому, что ее продукты уверенно раскупаются,

**Графически F1 почти идеальна, это, конечно, вам не PS2, но все же. Зализанные модели болидов, текстура зрителей на трибунах, угловатые голеса :).**



многим игрокам сложившаяся ситуация приходится вполне по душе.

Однако в этот раз речь пойдет об одном из самых удачных во всех отношениях спортивных релизов от Electronic Arts: F1 Championship Season 2000. Итак, «Формула 1» - самый популярный вид гонок на всем земном шаре, один из самых дорогих и престижных, самый быстрый и динамичный, самый массовый и, по мнению множества людей, самый увлекательный. Все это прекрасно известно в студии EA Sports - отделении, приложившем массу усилий для популяризации этого вида спортивных состязаний. По своей сути проект F1 Championship Season 2000 является логическим усовершенствованием





# 007 Racing



OFFICIAL  
**PlayStation**  
РОССИЯ



SONY





OFFICIAL

PlayStation 2

Formula 1



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT





логическим усовершенствованием и развитием F1 2000, так что владельцам этой игры я остерегусь порекомендовать занести F1 CS 2000 в список must buy. С другой стороны, информация для тех, кто еще только раздумывает над приобретением похожего продукта: F1 CS 2000 можно смело назвать наиболее достойным представителем своего жанра. Для того чтобы проследить эволюцию жанра, давайте попробуем разобраться, в чем же заключаются существенные различия между F1 2000 и F1 CS 2000, т.е. между двумя последними гоночными релизами EA, сделанными по «Формуле один»).

Во-первых, в игре добавился новый режим Scenario Mode. Вы становитесь участником реальных соревнований 2000 года, имея целью выполнить специальное задание, чтобы далее продвинуться в карьере гонщика. Например, в первом задании на мельбурнском треке вы начинаете с 8-й позиции, играя за Вильнева, который пилотирует болид B.A.R., вам

режим реализован просто блестяще: вам продемонстрируют оптимальный путь на трассе, порекомендуют тактику поведения на трассе, сопровождаемая советами визуальными и текстовыми материалами. По окончании заезда вам будет предоставлена полная и объективная оценка качества вашего прохождения. Очень своевременный режим.

В-третьих, накопилась целая куча мелких симпатичных улучшений вроде того, что оптимизирован (стал более гладким и быстрым) режим для 2 игроков с возможностью полной информационной поддержки водителя. Кроме того, улучшилась физическая модель болидов: реалистичная подвеска гарантирует массу приятных моментов, связанных с достоверными заносами, переворотами и тому подобными удовольствиями. Камера стала еще более активной и динамичной, причем даже присутствует определенная доля интерактивности. В частности, точка обзора сменяется в зависимости от вашего поведения на дороге, что становится особенно хорошо заметно при быстрых изменениях скорости: камеру как бы швыряет, что весьма благотворно сказывается на общей визуальной привлекательности. Немаловажно, что в программировании поведения камеры принял участие Кейт Макензи - лучший спортивный оператор для F1 в 1999 году.

Естественно, в игре появилось множество визуальных вкусоностей, к примеру, машины натурально коре-

разнообразия. Не удивляйтесь, если во время заезда солнце заволокнут черные тучи и начнется дождь. Надо сказать, что этот погодный реализм имеет лишь визуальный характер (как, в общем-то, и раньше), так что на управляемости «болидов» лужи почти не скажутся (если не считать отражений). А жаль.

Кстати, об управлении... По-моему, это одно из лучших управлений в гоночных спортивных играх от EA - максимум отзывчивости и четкости. Любителям перепачкаться в машинном масле предоставляется замечательная возможность вволю покопаться в мощных движках, отрегулировать сцепление, подвеску, сбалансировать управление, короче говоря, довести болид до ума. Но после этих экспериментов пеняйте на себя, если ваш железный конь начнет выделять на трассе акробатические пируэты. Фанатам F1 будет приятно узнать, что разработчики, как всегда, заручились массой лицензий на все, начиная от одежды гонщиков и заканчивая шинами автомобилей. Все «родное», подлинное, лицензированное. К примеру, во время заезда в



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Во всех отношениях лучший симулятор F1 для SPS. Закономерный результат многолетних трудов разработчиков из EA Sports. Для фанатов жанра — must buy, однозначно. Остальным — перечитывать эту статью, долго и мучительно размышляя над вопросом: «А зачем это покупать? Ведь можно подождать до версии 2001 года... Она ведь еще круче будет. Или до 2002... А там посмотрим». Thus spake the Nightspirit.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMERPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**7.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Если вам еще не надоела гоночная серия Destruction Derby, то ее третья часть, даже со всеми ее проблемами и недоработками, скорее всего вас не разочарует.

Как и все произведения Square третья Front Mission (а также ее первая и вторая часть) отличается от подобной продукции западных компаний наличием в ней х компаний наличием в ней проработанных героев и развитой сюжетной линии.



нужно суметь закончить заезд в 16 кругов в числе четырех первых гонщиков.

Во-вторых, появился режим Training Mode: замечательная возможность совершенствовать свои умения. Этот

жата, истекают черными масляными пятнами, лишаются колес и т.д. При этом поднимаются натуралистичные клубы дыма и пыли, отполированные корпуса умеренно красиво сверкают... Все это происходит на фоне недурно реализованного погодного



стоп-пит команды Benetton, в нем начинают орудовать реальные (!!!) техники, выполненные в технологии motion-capture. Нет, это не я сам об этом догадался, а прочитал на одном из фанатских сайтов игры в И-нете. Может быть, это, конечно, просто прикол, но судите сами, насколько широкие народные массы верят в усердие разработчиков. Ведь для того, чтобы появилась такая легенда, у нее должно быть какое-то реальное основание!

Если верить разработчикам, звук в F1 CS 2000 улучшился. Я долго и упорно вслушивался, пытаюсь отыскать существенную разницу по сравнению с предыдущей версией, но - увя... Нет, правда, местами все очень удачно - и скрежет металла,

и визг тормозов, и голос диктора, - но какого-то особенного прогресса я не расслышал. Пробуйте - может быть, у вас получится! Справедливости ради, я все-таки должен отдельно отметить качество аудиокментариев. Они выполнены четырьмя профессионалами своего дела - Джимом Розенталем (английский), Жан-Луи Монсе (французский), Каем Эбелем (немецкий) и Иваном Капелли (итальянский). Здесь, спору нет, все сделано просто блестяще!

В конечном итоге, F1 Championship Season 2000 является на данный момент лучшим симулятором «Формулы 1» как с точки зрения реалистичности, так и с точки зрения игрового процесса. EA уже давно для себя решили: никаких откровений, никаких революций, никаких непроверенных вариантов - идти надо проторенной дорожкой. Может быть, оно и к лучшему? В конце концов, из года в год игры от EA становятся все лучше и лучше. Закономерный процесс эволюции, что тут скажешь...

Иван Напреенко



Не знаю почему, но у меня до сих пор не отпало желание писать статьи об играх, посвященных футболу.

**Жанр:** симулятор футбола  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** EA Sports  
**Количество игроков:** 1-2



Казалось бы, сдохнуть можно, изоощряясь, рассказывая из раза в раз про игры, смысл которых сводится к тому, чтобы запинать мячик в ворота, причем делается это в большинстве случаев почти идентичными с точки зрения геймплея методами. Тем не менее, почему-то с выходом, скажем, очередной FIFA (и даже до этого — когда нужна превьюшка) руки так и тянутся к клавиатуре, чтобы набить очередную пространную рецензию... Правда, я, честно говоря, несколько утрирую, когда говорю про эти «очередные» разы, так как последние несколько основ-

термина «симулятор» применительно к футбольным игрушкам, особенно от EA Sports. Впрочем, я отвлекся. А говорил я о том, что раньше я имел возможность с умным видом рассуждать о том, стоит ли разработчикам продолжать линию FIFA '99 или же имеет смысл вернуться к идеалам FIFA '98, а не заигрывать с этими никому ненужными перетасовками и корявой и стандартизированной комбинационностью. Сейчас, похоже, приходит пора, когда, рассказывая о спортивных играх или, по крайней мере, спортивных играх производства Electronic Arts, мне придется умничать о чем-то другом, так как разработчики явно обленились и окончательно забили на выдумывание хоть чего-то относительно нового. Например, обозреваемая на ближайших двух страничках FIFA



# FIFA 2001



ных продуктов футбольной тематики от той же Electronic Arts (главного производителя этого барахла) давали простор для рассуждений об изменении в игровом процессе перекоса в сторону аркадности или же симуляторности. Слово «симуляторность», кстати, в данном случае порой вызывает достаточно много споров, как и вообще использование

2001 отличается от FIFA 2000 настолько сильно, что если бы не чуть другое положение камеры и пунктирные кружочки вокруг футболистов, то, я думаю, хрен бы без поллитра отличил одну игру от другой.

Не секрет, что в 2000 году Electronic Arts особенно активно занялась переориентацией на PlayStation 2. Так-

же всем прекрасно известно, что FIFA 2001 лица из вышеупомянутой конторы еще бог знает когда выпустили в стране Джипании для новой приставки и только недавно переперели ее на первую PlayStation и европейского американского вариантов «факин некст дженерейшн» консоли. То есть костяк игры был готов чуть ли не вскоре после выхода FIFA 2000 (некоторые связывают, что он не менялся с незапамятных времен) и представлял собой, по сути, все то же самое с минимальными отличиями, неразличимыми даже натренированным глазом. Естественно, позже никто ничего менять не стал, а потому FIFA 2001 Major League Soccer представляет собой фактически то же самое, что и японский вариант футбола, и, соответственно, мало чем отличается от своего предшественника в лице FIFA 2000.

Теперь вот я сижу и думаю, описать вам вкратце, что представляет собой геймплей FIFA 2001, или нет? То есть, выражаясь проще,

стоит ли мне пересказать другими словами те абзацы из прошлогодней ревьюшки, что относились к игровому процессу? Думаю, не стоит. Просто пролистните подшивку «ОПМ» и посмотрите. Если же нужного номера у вас не хватает, то просто представьте помесь все той же набившей оскомину парочки FIFA '98 энд FIFA '99 и, соответственно, сделайте выводы. А я перейду пока к разбору всякого хлама, коим обвешан пациент, в фирменных Electronic Arts'овских внутренностях которого мы копаемся вот уже на протяжении почти четырех килобайт. А, это я о своем, о...ммм...журналистском.

Ну так вот. Графика, значит. Головы у футболистов, конечно, заметно «оквадрачены», но первая PlayStation на большее практически неспособна. Но если при крупном плане не присматриваться, то все в порядке. Смотрился FIFA 2001 почти так же, как и FIFA 2000, с которой мы сравниваем ее чуть ли не по всем параметрам (а что делать, работа такая...), и (вы не поверите, если видели NHL 2001 и впечатлились) даже лучше. Если быть более точным, то улучшились следующие вещи: анимация игроков





## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Почти та же FIFA 2000, но с чемпионатом Израиля. Играется с интересом, смотрится неплохо, нововведениями, мягко говоря, не балует. FIFA как FIFA.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА 8  
ЗВУК 8  
УПРАВЛЕНИЕ 8  
GAMEPLAY 8  
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 6

**7.6**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Никогда не относил себя к фанатам спортивных игр и футбола в частности. Поэтому здесь придется во всем согласиться с автором, хотя это мне и не свойственно. Одним словом, FIFA как FIFA.

жат вам с ходу к выбору и российских клубов — обойдетесь. Зато у нас теперь есть чемпионат Израиля, так что можете радоваться — я вот так просто рыдаю от умиления. Так что если вам нужны, скажем, золото в первенстве Раши-матери, то путь только один — в Custom, где можно изощряться сколько влезет.

Вот что удивительно, так это отсутствие гона со стороны Electronic Arts в том, что касается

на самом деле, несколько пересекается с игровым процессом, так что, возможно, я был немного неправ, когда решил прекратить разговор о нем в силу практически полного отсутствия его развития по сравнению с FIFA 2000. Заключается этот самый уклон, в частности, в том, что футболисты стали менее роботизированы. Например, выражается это в возросшем проценте брака в ударах. Если вы лупите по мячу со всей дури, зажи-



Теперь о том, что касается предлагаемого нам выбора команд. В первую очередь бросается в глаза, что пропала возможность играть за «классические» составы ведущих клубов. Короче, ретро-футбола не будет, можете не ждать. Не предложат вам с ходу к выбору и российских клубов — обойдетесь.



(хотя не намного) и кое-где некоторые текстуры. Можно, конечно, еще отнести к этому разделу и то, что по полю бегают игроки разного роста, как, в общем, типа, в жизни и бывает, но, на самом деле, это не такая уж и важная штука.

Теперь о том, что касается предлагаемого нам выбора команд. В первую очередь бросается в глаза, что пропала возможность играть за «классические» составы ведущих клубов. Короче, ретро-футбола не будет, можете не ждать. Не предло-

такой гадкой вещи, как искусственный интеллект. На уровнях сложности выше самого низкого компьютер играет достаточно организовано, и часто на мякине его не проведешь. Конечно, реально улучшенный AI отнюдь не исключает того, что ваш неживой оппонент будет жульничать, но тут, вообще-то, абсолютно ничего удивительного нет.

Кстати, стоит отметить и несколько увеличившийся в FIFA 2001 уклон в сторону реалистичности, что,

мая соответствующую кнопку, то не факт, что он обязательно полетит в створ ворот. Кроме того, отдельного упоминания стоят голкиперы, расширившие диапазон способов защиты своих ворот и также сделавшие свой шаг в сторону «очеловеченности». Скажем, если запущенный со страшной силой летит на него, то он вряд ли будет рисковать его ловить, а, скорее, отобьет, как, в общем, и должен поступать в таких случаях вратарь. Впрочем, все это нюансы, реально же, повторюсь, геймплей особенно никто не перекраивал.

Короче, время собирать камни. В смысле, подводить итоги. FIFA 2001 — игра, однозначно, очень и очень хорошая, но вот слишком уж идентичная по большинству показателей прошлогоднему образцу серии, о чем я уже говорил столько, что самому тошно. И еще одна вот деталь: по не совсем ясным причинам EA Sports решила ограничить многопользовательский режим двумя игроками. То есть обладатели Multi-Tap, которые не прочь попинать мячик в большой компании, сколь ни прискорбно, остаются за бортом.

Александр Щербаков



ТЕЛ. 258 86 27  
ТЕЛ. 928 60 89  
ТЕЛ. 928 03 60

П С И О  
Р О С Н  
О В К Л  
Д Р У А  
А Е С Й  
Ж М С Н  
А Е Т  
Н В  
Н А  
О  
Г  
О



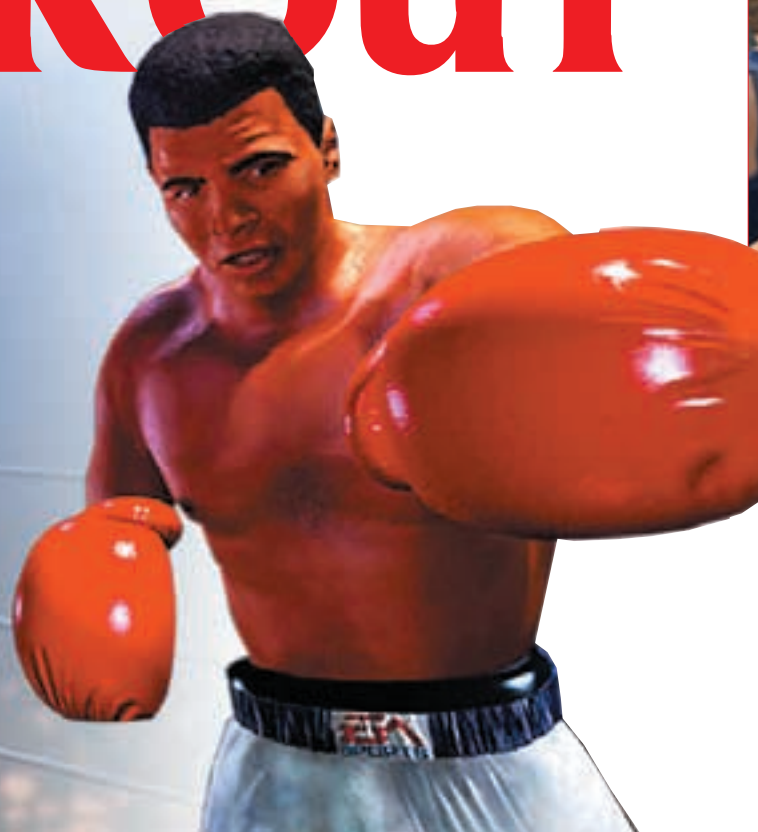
ТОЛЬКО В СЕТЕВОЙ ГАЛЕРЕЕ "МОДЕРН АРТ" ВЫ НАЙДЕТЕ ВСЕ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВАШЕГО САЙТА, ЖУРНАЛА, РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ.

МОДЕРН АРТ — ЭТО УНИКАЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ ЦИФРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОТ СОВРЕМЕННЫХ ХУДОЖНИКОВ.

MODERNART.RU



# KNOCKOUT KINGS 2001



**Жанр:** симулятор бокса  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** EA Sports  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Prince Naseem  
Boxing



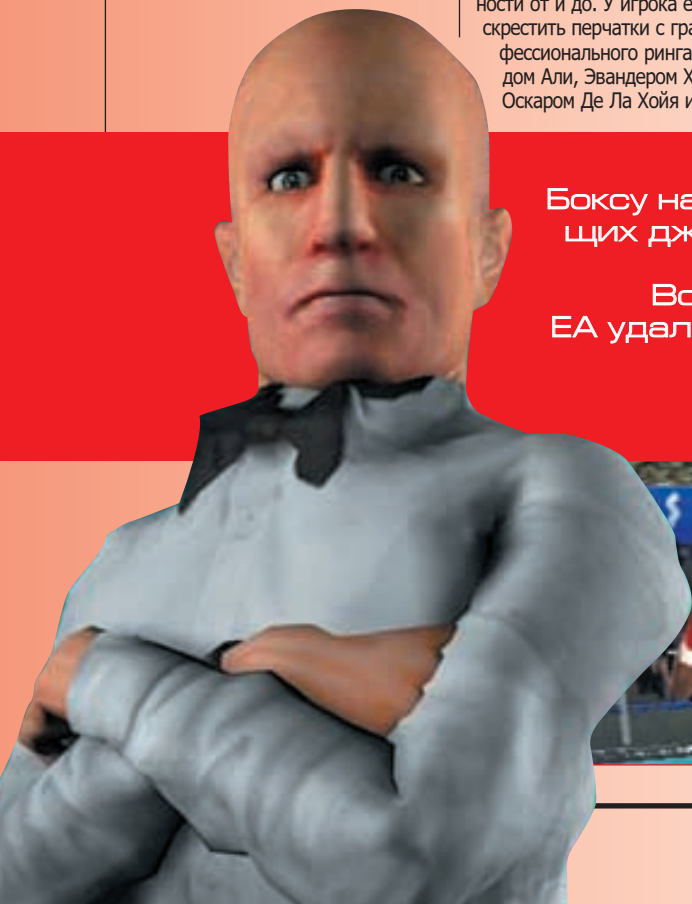
## Ода реализму

Что нужно игре, чтобы стать «настоящей» спортивной? Много всего, однако в первую очередь необходима лицензия. Есть огрехи, которые EA Sports стоит припомнить, однако, к чести компании, на приобретении всевозможных разрешений EA никогда не экономила. Knockout Kings следует букве реальности от и до. У игрока есть шанс скрестить перчатки с грандами профессионального ринга Мухаммедом Али, Эвандером Холифилдом, Оскаром Де Ла Хойя и с менее

именитыми, но не менее настоящими боксерами вроде Диего Корралеса и Вернона Форреста. Сторонники же новомодных веяний в спорте наверняка обрадуют боксеры-женщины, кстати, также совершенно реальные. И это не все: закадровый комментарий записывался популярнейшей американской кабельной сетью ESPN Максом Келлерманом, Элом Бернштейном и Тэдди Атласом, а судят поединки известнейшие рефери Миллс Лэйн и Ричард Стили. Более того, в погоне за реализмом EA ку-



Боксу на приставках живется несладко, спорт настоящих джентльменов серьезен и академичен, в то время как игроку нужна динамика и зрелищность. Вся хитрость в том, чтобы найти верный баланс. EA удалось это сделать, и теперь у нас есть Knockout King 2001 — достойная игра и прекрасный симулятор.



пила даже права на «официального» конференсье, имена соперников в KK2001 объявляет не кто иной, как Джимми Леннон-младший, что, наверное, круто.

## Бои без правил?

В Knockout Kings, как и в любом приличном симуляторе, процесс поединка строго регламентирован реальными правилами. Закон суров, но закон есть закон, и неспортивное





поведение карается дисквалификацией. Это в теории, а на практике ничто не мешает залезть в настройки и заткнуть рот неуголному судье, отключить неумолимый секундомер, сократить бой до одного раунда или растянуть до ста. Интерфейс игры гибок и имеет широкие возможности настройки. Помимо этого есть несколько режимов поединка. Exhibition

нее: кит или слон», можно сравнить двух знаменитых боксеров и посмотреть, что получится. Холифилд против Али — кто кого? И, наконец, самый интересный режим — Career. Впрочем, он заслуживает отдельного рассказа.

### Особенности национальной карьеры



Первый шаг на пути к славе — создание бойца. Electronic Arts лихо взялась за дело: игрок может выбрать рост, вес, комплекцию своего персонажа. Подобрать по вкусу прическу, цвет волос и кожи. Конечно, это не милиейский фоторобот, но собрать что-либо, отдаленно напоминающее себя любимого, вполне можно. Вторым по важности шагом является выбор тренера и спортивной школы. В зависимости от принятого решения ваш боксер будет специализироваться в одном из следующих стилей: boxer (он же классический), freestyle, slugger и crab.

всевозможные задания (от боя с тенью до полноценного спарринга) можно улучшать характеристики своего бойца.

### С чем едят Dynamic Punch Control?

Самый капризный элемент в спортивных симуляторах — это управление. С одной стороны, все должно быть просто и интуитивно понятно, с другой — на восемь клавиш стандартного джойпада надо «навесить» множество движений. Дабы справиться с проблемой, EA внедрила в игру новую систему управления с громким названием Dynamic Punch Control, по идее, упрощающую проведение серий ударов. Суть оной сводится к тому, что боксер проводит удары с определенной задержкой. То есть с момента нажатия кнопки до нанесения удара проходит определенное время, таким образом, пока соперник ловит первый тумак, можно, не прерывая серии, отправить вслед еще несколько, получив комбо-серию. Довольно спорный метод, который найдет массу поклонников и столько же ненавистников. Еще EA Sports подарила нам возможность более свободно перемещаться по рингу, даже более того, теперь соперника можно атаковать не только в лоб, но и, если повезет, зайти сбоку. Единственное ограничение — упомянутые выше правила, однако, как я уже упоминал, это вряд ли будет проблемой. Также стоит сказать о наконец-то появившейся возможности гибко сочетать удары в верхнюю и нижнюю области корпуса, отсутствие которой пагубно сказывалось в Knockout Kings 2000.

### Радости трехмерного быта

Графика в Knockout Kings 2001 соответствует требованию

чему. Выглядят прилично, в меру индивидуальны и вполне узнаваемы. Не слишком полигональные, но и не деревянные солдаты Урфина Джюса, двигаются очень неплохо, местами даже реалистично. Порой верится, что EA действительно использовала Motion Capture, но только порой и не так уж часто. А еще в ходе боя спортсмены получают живописные синяки, смачно сплевывают на ринг кровью и в три ручья истекают потом. А еще между раундами девушки полигональные по рингу ходят, в соблазнительных костюмчиках. А еще... В общем, в порядке все, товарищи, таможня дает добро.

### На ринге музыка играла

Звук — штука тонкая и сугубо субъективная. О музыке я молчу: «забойная» комбинация репа и ритм-энд-блюза — это не для меня. А в остальном мне понравилось. Болельщики болеют, боксеры мутузят друг друга, конференсье ведет матч. Закадровый комментарий вполне приличный, алгоритм подбора фраз получился на удивление здравомыслящим, комментатор в большинстве случаев правдоподобно воссоздает картину боя и вприсок попадает очень редко, что хорошо. А, собственно, что нам еще нужно?

### 8... 9... 10... Нокаут?

KK2001 — симулятор и отличная игра, возможно, лучшая на PlayStation

*Судя по всему у EA в Европе имеется только один конкурент в жанре симуляторов бокса — это непревзойденные codemasters со своим Prince Naseem Boxing, обзор которого вы сможете прочитать в следующем номере ОРМ.*



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Приятный подарок для поклонников бокса к началу нового тысячелетия. Рекомендую (и не в последнюю очередь) поклонникам файтингов для выработки здорового стратегического мышления.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

**6.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Уже устал писать, что EA из года в год копирует собственные же игры, причем делает это весьма успешно. Но все это только для фанатов.



— показательное выступление. Бой двух любых боксеров по выбору игрока. Выяснять отношения можно как с мужчиной, так и с женщиной, единственное ограничение — бойцы должны быть одной весовой категории. Slugfest — упрощенный аркадный вариант игры. Все как обычно, но судьи сквозь пальцы смотрят на нарушение правил и в упор не замечают запрещенные удары. Fantasy Match-up — из разряда «кто силь-

Процесс созидания завершен, теперь нас ждет слава. Начинать придется с самого низа карьерной лестницы: двадцатое место в рейтинге и ноль побед. И прежде чем впереди забрезжит заветный чемпионат, виртуальному боксеру предстоит одержать немало побед. Дабы облегчить тернистый путь и разнообразить игровой процесс EA Sports заполнила промежутки между матчами интенсивными тренировками. Выполняя

ним времени и аппаратным возможностям PlayStation. Впрочем, по-другому и быть не могло. Во-первых, Electronic Arts — компания серьезная, а во-вторых, что такого особенного требуется от графики в симуляторе бокса? Ринг? Право же, бросьте. Квадрат, обтянутый текстурой, — ничего сложного. Цветное динамическое освещение. А нужно ли оно? Персонажи? Вот разве что персонажи. Жаль, но придаться здесь не к

на день сегодняшний в одном флаконе. Игра в меру реалистичная, очень увлекательная и динамичная. Бокс — специфический вид спорта и интересен далеко не всем, однако поклонникам развлечения английских джентльменов Knockout Kings наверняка придется по вкусу, как, возможно, и некоторым поклонникам файтингов.

Алексей Ковалев  
<happosai@mail.ru>



Практически все, кому не лень, отмечают (и имеют для этого полное основание), что спортивные игры от EA Sports с годами меняются только графически, слегка наращивают мишуру, обновляют статистические показатели и больше, в общем-то, от своих предшественников ничем не отличаются.

# NHL 2001

Если честно, то в некоторых случаях с вышеприведенным утверждением я готов поспорить. Скажем, FIFA '98 и FIFA '99 просто однозначно имеют достаточно заметные отличия друг от друга. Но, что ни говори, по большому счету, это исключение из правил. И, в свою очередь, серия NHL это подтверждает из года в год. В ее рамках не выходит кучи «побочных» игр типа приуроченных ко всяким Чемпионатам Европы и прочим турнирам, как это происходит с футбольными симуляторами, но это не мешает хоккею от спортивного отделения Electronic Arts упорно топтаться на одном месте и даже не предпринимать попыток хоть как-то измениться, кроме как проверенным способом добавления новых игроков, команд и работой над графическим оформлением.

При всем при этом, надо сказать, что EA Sports умела и умеет делать хок-

кейные симуляторы как никто другой. Признаюсь, ни в одну спортивную игру в прошлом году я не играл так много, как в NHL 2000. Вот, правда, сомневаюсь, что с NHL 2001 история повторится. Объясню почему.

Мне кажется вполне логичным, что каждый последующий продукт популярной серии оказывается несколько лучше предыдущего. То есть разработчики бьют на опережение, перекрывая резуль-

таты собственного... кхм... творчества. В смысле, геймплей-то все равно по сути не меняется, а вот та же графика... Впрочем, об этом я во вступлении уже говорил. Плюс различные дополнения. Например, если сейчас, грубо говоря, вы станете выбирать, какую игру купить — NHL 2000 или, скажем, NHL '99, — то резоннее всего выбрать самую свежую. Ведь абсолютно одно и то же, только где-то

**Жанр:** симулятор хоккея  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Разработчик:** EA Sports  
**Количество игроков:** 1-4



графика лучше, да команд побольше. Так вот, к чему я веду. С NHL 2001 в PlayStation'овской версии, на мой взгляд, тут произошел некоторый сбой. С точки зрения игрового процесса и управления, как и ожидалось, все осталось примерно таким же, как и ранее, но вот внешние показатели несколько подкачали.



Как вы, вероятно, помните, основной проблемой PlayStation'овских NHL всегда был не самый впечатляющий framerate. Решить проблему с этим придумали просто: урезать количество полигонов на моделях хоккеистов и еще кое-что по мелочи покоцать. Не могу сказать, что результат усилий ребят из EA Sports плачевен, но невпечатляющий — это точно. Особенно (как, впрочем, и обычно) в священный трепет повергает вид скамейки запасных: вместо игроков там сидят, как я понял, малогабаритные холодильники. На льду эти чудовища смотрятся гораздо лучше, но, правда, недостаточно хорошо, для того чтобы

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Почти идентичный NHL 2000 продукт, но вызывающий, на удивление, гораздо меньше интереса и просто пугающий уродливыми моделями хоккеистов.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

# 7.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

NHL 2001 действительно мало чем отличается от своей предшественницы, но в тоже время она все равно на голову выше своих конкурентов.



при взгляде на них вблизи у вас не появлялось искушения захлопнуть им дверцу морозильной камеры. :)

Далее вызывает нарекание обзор игровой площадки, а также, как мне кажется, несколько неуклюжие перемещения по ней хоккеистов. Вообще, смотрится картина игры менее естественно, чем в прошлые года. Вы просто взгляните и поймете причину. Притом, что NHL 2001 вроде и не особенно уродлива, визуально она порой просто вызывает отвращение. Хорошо хоть играется все достаточно приятно, что не дает нам права забыть игру ногами насмерть, но в этом-то мы никогда и не сомневались, а вот чего-то большего от данного продукта мы вполне могли ожидать.

Александр Щербаков





# Disney's



В прошлом году активность компании «Walt Disney» на PlayStation достигла пика, никогда за всю историю существования приставки студия не баловала нас таким количеством игр. Количеством, однако, так и не переросшим в качество. В очередной раз с прискорбием констатирую: годы идут, а подход к производству игр по мультфильмам (фильмам) остался прежним – «спустя рукава». 75% игр недостойны даже того, чтобы называться играми. К счастью, есть еще и оставшиеся 15%, и именно они дают жанру шанс на существование.



**Жанр:** adventure  
**Издатель/Разработчик:**  
Eidos/Crystal Dynamics  
**Количество игроков:** 1  
**Альтернатива:** Spyro



# 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue

Удивительно, но adventure по мотивам последнего диснеевского блокбастера «102 Dalmatians» оказалась достаточно приличной игрой. Возможно, определенную роль здесь сыграло то, что разработчиком была не сама Disney Interactive, а Crystal Dynamics. Так ли это, я не знаю, но продукт получился вполне съедобный.

Сюжетная линия довольно странно пересказывает фильм, однако Crystal Dynamics не стала столь варварски, как в Dinosaur, насилловать сюжет и воспользовалась более мягкими методами. По крайней мере, понять, что к чему, можно и без просмотра фильма. Впрочем, было бы что понимать. Злобная дамочка Круэлла де Виль задумала очередное злодейство, и чтобы спасти своих родных и близких, далматинцы должны бла-бла-бла, бла-бла-бла, бла-бла-бла.

В общем, друзья мои, нам предстоит двадцать уровней прыжков, беготни и прочей собачей радости. Естественно, не обошлось без головоломок, обаятельных злодеев, и забавных щенячьих фокусов. Есть мини-игры, аж восемь штук (причем весьма органично

вплетенные в игровой процесс) и т.д. Иначе говоря, в Puppies to the Rescue найдется все для того, чтобы ваше чадо зашло от восторга. Взрослый игрок, забросивший ради забавных приложений далматинцев Syphon Filter 2? Это нереально, но для детей игра - лакомый кусочек. Crystal Dynamics сделала все, чтобы угодить малышам: головоломки просты, враги не слишком усердствуют, а мини-игры стараются не обижать юных игроков. Однако не стоит думать, что Puppies to the Rescue представляет собой легкую прогулку от начальной заставки до титров - уровень сложности вполне достаточен, чтобы озадачить и подстегнуть интерес к процессу, и если принять во внимание детскую «сущность» игры, то все вполне достойно.

Еще одна приманка для покупателя - графика. На первом месте, конечно же, щенята. Очень мило, при виде подобных зверьков японцы восторженно восклицают

«kawaii», американцы кричат «cute», а думеры, скривившись от отвращения, начинают судорожно искать любимый шотган. Не люблю Дисней и далматинцев, но должен признать: красиво. В Puppies to the Rescue красиво все: снежок, травка, домики, цветочки, разноцветные отблески, свет и тьма в динамике, текстуры (в меру разнообразные и достаточно детализированные) - все это наш-



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Приличная игра, малоинтересная взрослым, но весьма увлекательная для ребенка.

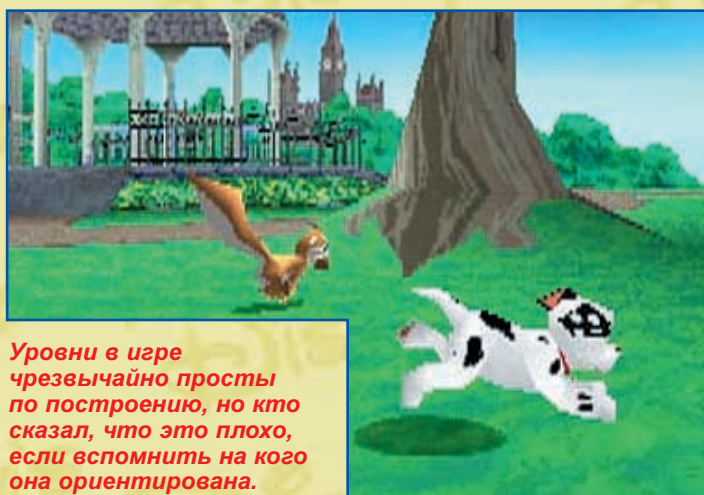
### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMERPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

# 6.4

### СЛОВО РЕДАКТОРА

В меру, красивая, в меру простая, добротно сделанная игра. Настоятельно не рекомендуется игрокам со стажем и предназначена специально для самых маленьких владельцев PlayStation.



**Уровни в игре чрезвычайно просты по построению, но кто сказал, что это плохо, если вспомнить на кого она ориентирована.**

ло применение на двух десятках уровней игры (имеющих, кстати, достаточно грамотный дизайн). Вы пройдёте по множеству знакомых локаций: Биг Бен, Пикадилли, особняк де Виль. Сходство, правда, весьма приблизительное, но нечто общее чувствуется.

Итак, друзья мои, если вам в голову придет идея порадовать собственное (или чье-нибудь еще) чадо, обратите внимание на 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue, но только при условии, что у вас уже есть Spyro-3, Donald Duck и Disney Racing.





# The Jungle Book

## Groove Party

**Жанр:** танцевальный симулятор  
**Издатель/Разработчик:**  
 Ubi Soft/Disney Interactive  
**Количество игроков:** 1-2  
**Альтернатива:** Um Jammer Lammy



Что вы знаете о танцевальных симуляторах? Лично я, немного. Знаю, что жанр пришел к нам из Японии. Знаю, что игр подобных выходит у наших дальневосточных соседей безумное множество, следовательно, любят они их. Точно знаю, что в Европе представительниц жанра можно по пальцам сосчитать, а сегодня вот с удивлением узнал, что за танцевальные симуляторы взялась Дисней разработавшая для Ubi Soft - The Jungle Book Rhythm N' Groove. Все просто, персонажи и сюжет из «Книги Джунглей», игровой процесс из Dance Dance Revolution (с элементами Bust-A-Move), а все остальное... А ничего «остального» здесь нет, да и не нужно.

Не знаю, сталкивались ли вы с подобными играми ранее, на случай если нет, расскажу, что оные собой представляют. Уже из определения («танцевальный симулятор») ясно, после включения приставки будем плясать. Причем, в самом прямом смысле, в комплекте с игрой поставляется специальный коврик-джойпад, наступая на определенные зоны которого игрок управляет виртуальным танцором. Задача проста - «перетанцевать» всех и вся. Дело это не сказать чтобы сложное, нужно лишь своевременно наступать на кнопки коврика, показываемые на

телеэкране и все. Импровизация в Rhythm N' Groove не в фаворе. А чтобы не заела грусть-тоска, в промежутках между па Disney Interactive



предлагает заниматься собирательством бонусов. Успев в нужное время, в нужном месте «вытоптать» комбинацию из трех-четырех движений, мож-



но получить, что-либо бесполезное (вроде удвоения заработанных очков). Бесполезное потому что Rhythm N' Groove игра не сложная и дополнительное преимущество даруемое бонусом здесь ни к чему. Самые мудреные элементы танца выполняются играючи, да и какие затруднения может вызвать комбинация типа «влево, влево, вверх»? Тем более учитывая неспешный ход игры. Кто-то скажет: для детей игру делали, но я-то на harde играл, впрочем, ничего против уровня сложности Rhythm N' Groove я не имею. Слишком просто на harde, есть expert. Мало, какие проблемы? Добро пожаловать на Crazy.

А теперь о том, почему я не рискну порекомендовать эту игру абсолютно всем игрокам. Главное достоинство и недостаток Rhythm N' Groove - Книга Джунглей мультфильм, по которому сделана игра. Верю, мультфильм хо-



роший, более того, рекомендую игру как прекрасный подарок поклонникам Диснея. Игроков далеких от мира анимации возможно привлечет увлекательная игровая концепция, и тот факт, что в создании саундтрека игры принимал участие находящийся ныне на пике популярности Лу Бега. А вот тех у кого ни Дисней ни tamba #5 теплых чувств не вызывают Rhythm N' Groove заинтересует вряд ли. В общем, решайте сами, ковер в хозяйстве вещь полезная.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Игра в первую, во вторую и в третью очередь для поклонников Книги Джунглей, танцев и Лу Бега, за всех остальных я, к сожалению, поручиться не рискну.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Страсти, поднятые Konami со своими «танцулками», никак не могут улечься. Вот и Disney сделал свой, весьма, надо сказать, неплохой вариант.





Жанр: adventure  
Издатель/Разработчик:  
Ubi Soft/Sandbox Studios  
Количество игроков: 1  
Альтернатива: Spyro



# Dinosaur



Признаюсь, до выхода Dinosaur я ничего не слышал о Sandbox Studios, а после выхода игры я ничего не хочу слышать о ней. Настолько слабого продукта я не видел уже давно и, надеюсь, больше не увижу.

Сюжет пересказывать не стоит - он повторяет фильм. А значит, нас ждет уже знакомый набор банальностей и штампов, только хуже. Утратив всякую связность, сюжетная линия превратилась в цепочку кое-как увязанных между собой эпизодов, перемежающихся надерганными из фильма заставочными роликами, живущими самостоятельно, не зависящей от всего остального жизнью.

Под стать сюжету и игровой процесс,



то есть ничего примечательного. Хотя признаю, что у Sandbox было несколько здоровых идей. В Dinosaur три персонажа (динозавр Аладар, лемуру Зини и птеродактиль Флиа), между которыми можно свободно переключаться в процессе игры, и даже более того, герои могут объе-

**Графическое несоответствие фильма и созданной по его мотивам игры просто убивает.**

сеченной местности, примостившись на спине динозавра, он может отправиться, куда душе угодно, точнее, в любое место, доступное рептилии «повышенной проходимости». Еще одним отблеском здоровой мысли стало появление в игре «сумки» для собранных предметов, чтобы хранить на черный день всяческие полезности. К положительным моментам с натяжкой можно отнести и возможность «прокачки» героев.



динять свои силы и действовать командой. В качестве примера рассмотрим лемура. Неспособный самостоятельно преодолевать водные преграды и передвигаться по пере-

Теперь о моментах отрицательных. Прежде всего, персонажи отличаются повышенной смертностью, самый живучий из трио - Аладар - отправляется в страну вечной охоты всего от двух ударов. Согласитесь, немного для персонажа, специализация которого - рукопашный бой. Следующее: задачи, которые стоят перед игроком, скучны (а-ля kill'em all) и не требуют ничего, кроме ловкости рук и умения не заснуть от скуки перед телевизором. Еще добавьте ко всему посредственный дизайн уровней. Ну, как страшно не стало?

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Мнение автора: Провал по всем статьям. Больше добавить нечего.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	4
ЗВУК	4
УПРАВЛЕНИЕ	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**4.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Это, безусловно, наихудшая игра всего диснеевского блока, да и номера в целом. Попытка сделать красивую, добрую, милую игру полностью провалилась. А всем поклонникам игр про динозавров советуем вспомнить The Lost World.

Мультфильм спасла от провала красивейшая, непревзойденного качества анимация, а вот что спасет игру? Не знаю, но уж точно не графика. Самое подходящее определение к графике Dinosaur - аскетическая. Никаких излишеств в виде спецэффектов, анимированных текстур и прочей мишуры. Все просто и страшно, особенно с непривычки пугают персонажи. Однако не могу не отметить: анимация в игре плавная и быстрая, да и заставки выше всех похвал. Хотя, как могло быть иначе - ведь в качестве оных использовались фрагменты из мультфильма.

Итак, что мы имеем? Очень слабую, невыразительную и вдобавок ко всему скучную игру, кое-как увязанную с известным мультфильмом. Определенно, для взрослого игрока Dinosaur не представляет никакого интереса. Для малышей же игра слишком сложна. Остаются школьники младших классов: вполне возможно, что им Dinosaur придется по душе, однако есть ли смысл в подобных экспериментах, тем более за свой счет?





# Donald Duck

## Quack Attack

Жанр: action

Издатель/Разработчик:

Ubi Soft/ Disney Interactive

Количество игроков: 1

Альтернатива: Crash Bandicoot



Итак, наш обзор, посвященный диснеевским играм, близится к завершению...

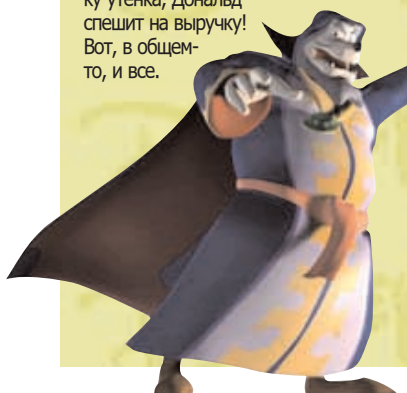
Признаюсь, написав эту строку, я вздохнул с облегчением. Пожалуй, никогда еще мне не приходилось описывать столько плохих игр за раз. И чтобы не заканчивать на минорной ноте, последней игрой, о которой я расскажу, будет Donald Duck: Quack Attack - одна из немногих достойных диснеевских «лицензий» ушедшего года и уж совершенно точно лучшая игра данного обзора.

**Яркая картинка, знакомый с детства игровой процесс и один из известнейших персонажей в главной роли – вот формула успеха**



Quack Attack - классическая аркада в стиле Crash Bandicoot, незатейливая и добрая, с Дональдом Даком в главной роли. Сюжет совсем простенький и укладывается в одно предложение: злой волшебник Мерлок похищает подружку утенка, Дональд спешит на выручку! Вот, в общем-то, и все.

Нехороший пользователь магии, как ему и положено по статусу, наслаждается плодами своих злодеяний на последнем, двадцатом уровне игры. Впрочем, времени для развлечений у него осталось в обрез. На то, чтобы объяснить «товарищу», как он был неправ, разъяренному утенку потребуется не более пяти часов, а в компании взрослого игрока - и того меньше. Путь к цели лежит через четыре игровых мира: Лес, Дакбург, Особняк Магики и Храм Мелока, так что однообразие нам не грозит. В состав каждого мира входит пять этапов, четыре обычных, босс и бонус. При этом дорога в обитель босса откроется лишь тем Дональдам, что пройдут этапы обычные.



## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Слава Дональду Даку, спасшему Диснея от полного позора, а меня - от необходимости писать четыре разгромных рецензии за раз.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

**7.0**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Узнав о сути этой игры, известный вам г-н Романов вознамерился ее срочно себе приобрести. Правда, несколько на другую систему. Комментарии, думаю, излишни.

Игровой процесс являет собой смесь из поединков с врагами, прыжков и собирательства. Задача, стоящая перед утенком из уровня в уровень, проста: отыскать штуковину с диким названием «рефлектор». Не думаю, что процесс поисков вызовет у вас какие-либо затруднения: Donald Duck: Quack Attack - яркая представительница стиля «двухмерная трехмерность» и, несмотря на мелькающие повсеместно полигоны, осталась верна традициям двухмерных предшественниц. Свобода передвижения Дональда ограничена строгими рамками, в большинстве случаев путь к цели бесхитроу: вперед, в глубь экрана и лишь иногда (если разрешит Ubi Soft) направо или налево. Единственное, что может потребовать определенных усилий в подобной ситуации - поиск игрушек, которые несносные племянники (Дилли, Билли, Вилли) разбросали по игровому миру. Вернув пропажу, Дональд получит шанс поучаствовать в одном из четырех бонус уровней. Выглядит это как салки наоборот: кто-то (или что-то) гонится за бедным утенком, и ваша цель - добежать до «финиша», прежде чем все станет «гораздо лучше, чем до аварии». В общем, ничего сложного, я думаю, разберетесь.

Ну вот и все, напоследок позвольте совет: увидев диск с игрой, не спешите проходить мимо. Donald Duck: Quack Attack - достойная игра, возможно, слишком простая для взрослого, ребенку она станет прекрасным подарком.





**Жанр:** гонки

**Издатель/Разработчик:**

Eidos/Crystal Dynamics

**Количество игроков:** 1-2

**Альтернатива:**



# Magical Racing Tour

Вообще-то, предыдущая статья должна была стать завершающим аккордом нашего обзора, однако в самый последний момент на глаза нам попала Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour. Импровизация на тему Mario Kart от Eidos, к нашему удивлению, оказалась очень приличной игрой, и не рассказать о ней было бы просто непростительно.



Любопытно, но источником вдохновения Crystal Dynamics послужил не один из диснеевских мультфильмов, а крупнейший американский парк развлечений - Диснейленд, Magical Racing Tour, его виртуальное воплощение. Eidos отобрала для игры тринадцать самых популярных диснеевских аттракционов,

**Графически эта гонка мало чем отличается от полчищ себе подобных**



в парке я не бывал, а потому, воздержавшись от комментариев, ограничусь простым перечислением: Space Mountain, Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean, The Jungle Cruise, Tomorrowland Speedway, Big Thunder Mountain Railroad, Disney's Blizzard Beach, Rock 'n Roller Coaster,

the Disney Studios, Test Track, Typhoon Lagoon, the Animal Kingdom и Splash Mountain. Говорят, в большинстве своем этапы очень схожи со своими тезками из реального мира. Впрочем, вряд ли это интересно кому-либо, кроме американцев, для нас главное - чтобы не было проблем с дизайном, а их, к счастью, нет. Трас-



сы выглядят пристойно со всех точек зрения и в целом заслуживают положительной оценки.

Что касается игрового процесса, то здесь выдумать что-либо новое трудно. Обычная гонка на картах, разве что немного более быстрая, чем те, с которыми я сталкивался прежде. Из положительных моментов можно от-



метить приятное разнообразие: где еще, кроме Magical Racing Tour, вам дадут покататься на пиратской бригадине, межпланетной ракете или чайной чашке? Правда, разнообразие это чисто внешнее, независимо от набора карт остается картом, но все равно приятно. Довольно свежей мне показалась идея с бонусными феями, на время «отупляющими» компьютерных соперников. Ничего чрезмерно отрицательного в игре я, по счастью, не обнаружил. Все в рамках приличия. Единственная оговорка: для юных игроков Magical Racing Tour может оказаться слишком сложной, что, в принципе, можно считать недостатком, но не слишком существенным.

Графика в игре на уровне. Crystal Dynamics, как и многие до нее, оказалась от высокой детализации и



сложных трехмерных моделей, в пользу скорости. Простота окружающего мира компенсируется интерактивными фонами, населенными трехмерными обитателями, и использованием анимированных текстур. Хотя последние к достоинствам игры можно отнести лишь с натяжкой - уж очень страшны.

Я не уверен, можно ли рекомендовать Magical Racing Tour всем игрокам без исключения, но для поклонников творчества Уолта Диснея и любителей «несерьезных» гонок игра может оказаться приятным сюрпризом.

## РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Редкий случай: клон Mario Kart, в который не только можно играть, но и получать от этого процесса удовольствие.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА 7  
ЗВУК 6  
УПРАВЛЕНИЕ ?  
GAMEPLAY 7  
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ 6

**6.8**

### СЛОВО РЕДАКТОРА

Придется вновь согласиться с автором. Так как более точного резюме для этой игры трудно найти. Действительно, из многочисленных «картинговых» гонок эта одна из самых удачных.





# TAKTUKA

52

## Tenchu 2

52



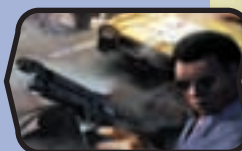
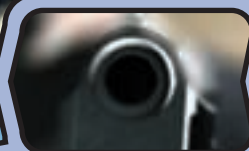
Мы заканчиваем трагическую историю клана Azuma ninja. Ayame и Tatsuяari наконец-то скрестят свои клинки на борту корабля, который мог изменить историю Японии.



62

## Driver 2

62



Продолжение "гонок с преступным миром" не является очень уж сложной игрой, за то она изобилует секретами, которые вам, несомненно, будет интересно узнать.

PlayStation



# BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS

Наконец-то мы узнаем, чем занимался Татсумару в то время, когда Рикимару и Аями держали оборону замка Лорда Годы.

## Сценарий Аями (Ayame)

Миссия 8 - Cherry Tree Hill

*Татсумару убил наставника Аями и Рикимару (да и своего тоже), и теперь девушка преследует его, чтобы отомстить.*

Шаг ①: Двигайтесь на юг и остановитесь около здорового камня. Впереди на небольшом уступе стоит ниндзя. Убейте его, как только он повернется спиной.

Шаг ②: Идите по вдавленной дорожке вдоль горы на востоке. Спрыгните вниз и убейте женщину-ниндзя.

Шаг ③: Около холмов на западе патрулирует воительница. Спрячьтесь за камнем слева от нее и в нужный момент подбегите и возьмите ее жизнь.

Шаг ④: На другой стороне реки к югу зацепитесь за уступ и висите на руках, выжидая удобный момент, для того чтобы убить врага.

Шаг ⑤: Залезьте наверх по уступам на юге и идите вперед, пока не достигнете небольшой долины. За деревом вы увидите ниндзя.

Шаг ⑥: Заберитесь на уступ на западе. На платформе слева от вас стоит женщина-ниндзя.

Шаг ⑦: Спуститесь с северной стороны холма и спрячьтесь за деревом, растущим около потока. Когда ниндзя на другой стороне речушки смотрит в другую сторону, перепрыгните через воду и убейте ее. Сделав это, снова спрячьтесь за деревом, либо прыгните в воду, поскольку внезапно появившийся волк может вас заметить.

## МАР КЕЙ



Шаги



Зверь



Враг



Аптечка



Оружие



Союзник



AYAME

CHERRY  
TREE  
MILL

14 ENEMIES  
8 BOSS'S



те осторожны - падение в пропасть смертельно).

Шаг 13: Сбегите со склона и зарежьте воительницу, когда она пойдет на северо-восток.

Шаг 14: Еще одна особь женского пола находится севернее на небольшом холме рядом с деревом.

Шаг 15: Шагайте на север вдоль горы на востоке и спрячьтесь за возвышенностью. Пригнувшись, посмотрите за угол слева. Область на севере патрулирует вражеский ниндзя.

Шаг 16: Идите на северо-восток и около вишневого дерева вас встретят Татсумару и Кагами. Но не беспокойтесь - драться с ними в этот раз не придется.



#### Миссия 9 - In Pursuit of Tatsumaru

*Следы Татсумару привели Аями в бамбуковый лес.*

Шаг 17: Первый враг бродит за валуном прямо перед вами. Спрятавшись за бамбуком, атакуйте его, когда тот отвернется.

Шаг 18: Двигайтесь на северо-запад и на уступ. Там вы увидите ниндзя, патрулирующего область на севере. Убейте беднягу и оттащите его тело на юго-восток.

Шаг 19: Идите вдоль леса на западе. Устраните самурая впереди, не наравшись при этом на ловушку и не наступив на сигнализационные деревянныешки.

Шаг 20: Бегите на восток вдоль восточной части леса. На пути вам встретится еще одна ловушка. Пригнитесь и подойдите к бамбуковой стене. За поворотом около пещеры стоит лучник. Прикончите его, когда тот глядит на север.

Шаг 21: Внутри пещеры прячется недруг, поэтому прежде чем входить внутрь, спряч-

тесь у входа и выждите подходящий момент.

Шаг 22: Пройдите пещеру и шагайте на восток, избегая деревьяшек на земле. Впереди вас - ловушка и спящий враг. Но прежде чем красться дальше, убедитесь, что противник впереди действительно спит.

Шаг 23: Двигайтесь на север к реке, около которой в раздумьях стоит ниндзя.

Шаг 24: На другой стороне реки спрячьтесь около склона за стеной бамбука так, чтобы справа от вас был камень. С севера на вас пойдет враг. Когда он соберется идти обратно, подойдите к нему со спины и атакуйте.

Шаг 25: Вернитесь назад и от укрытия бегите на запад вдоль реки. Спрячьтесь за северной стеной бамбука. На открытом пространстве находится лучник. Зарежав его, спихните его тело в реку на всякий случай.

Шаг 26: Чуть севернее того места, где стоял лучник, имеется склон, ведущий на возвышенность. Около основания склона пригнитесь и подождите, пока появится ниндзя. Поторопитесь и пролейте его кровь раньше, чем он успеет снова скрыться из виду.

Шаг 27: Спуститесь по склону на противоположной стороне возвышенности. Тихо и медленно двигайтесь на запад, пока не увидите следующего врага. Заметив, что он идет на север, подбегите к нему и... Больше он вам не помешает.

Шаг 28: Где-то на юго-западе (или просто на западе) патрулирует еще один самурай. Ис-



Шаг 29: Опять перепрыгните канал и идите на запад. Около горы зацепитесь гарпуном за северный уступ. Оказавшись наверху, идите вперед до тех пор, пока не увидите впереди на небольшом уступе бандита. Когда он повернется на север, подбегайте и перерезайте супостату горло.

Шаг 30: Вернитесь к тому месту, где был волк, и убейте его сюрикеном, когда тот не смотрит.

Шаг 31: Залезьте на уступ на востоке и повисните на руках. Поднимайтесь наверх только тогда, когда парень с ножиками около дерева пойдет к горе. Разделайтесь с ним привычным способом.

Шаг 32: Идите на север и спрячьтесь за первой возвышенностью. Загляните за западный поворот, и на севере обнаружите женщину-ниндзя. Постарайтесь прикончить ее раньше, чем она дойдет до склона.

Шаг 33: Теперь бегите к восточной границе карты и убейте врага около пропасти (будь-

AYAME

IN PURSUIT  
OF  
TATSUMARU  
17 ENEMIES  
1 BOSS







пользуя кнопку L1, посмотрите в темную бамбуковую заросль. Тщательно изучите поведение своей жертвы, и только тогда предпринимайте решительные шаги.

Шаг ③: Бегите на запад и около водопада готовьтесь «поздороваться» с очередным неприятелем. В данном случае проще всего воспользоваться отравляющим дротиком.

Шаг ④: Пригнитесь возле склона. Около бочек впереди вы увидите, как парень с ножами выйдет из леса и снова уйдет. Главное - успеть добежать до него, пока он не повернулся к вам лицом.

Шаг ⑤: Идите по дороге на севере к бамбуковой стене, которая выступает с юга. Впереди за поворотом - бандит.

Шаг ⑥: Выньте из ножен оружие и заранее выберите подходящий предмет, прежде чем идти к боссу.

**Босс - Churro (200 HP)**

**Тигр - это что-то новенькое. Очень и очень сильный противник, имеющий огромное коли-**



чество HP и крайне болезненные атаки (хотя комбо-движениями не владеет). Старайтесь поменьше прыгать и почаще использовать предметы. Если вам вдруг пристичит подлечиться, то обязательно отбегите подальше.

**Миссия 10 - The Kansen Caverns**

*Поиски Татсумару привели Рикимару и Аями в пещеры. В дорогу возьмите с собой побольше отравляющих дротиков (bow gun).*

Шаг ①: Нырните в воду и плывите к водопаду. Прыгайте в озеро, когда враг слева не смотрит, и гребите к юго-западному углу водоема.

Шаг ②: Взобравшись на уступ, зацепитесь гарпуном за другой уступ наверху. На третьем уступе повисните на руках и дождитесь, пока воительница отвернется. Думаю, не нужно объяснять, что с ней следует сделать.

Шаг ③: Пройдите в пещеру и у противоположной стены около вашего союзника возьмите ослепляющую пыль (blinding dust).

Шаг ④: Найдите туннель в южной стене и идите по нему вперед, избегая огненных ловушек.

Шаг ⑤: Запрыгните на возвышенность у восточной стены и с помощью гарпуна заберитесь на небольшой уступ. Прыгайте по уступам, пока не окажетесь на краю камня (вы были здесь, до того как прыгнули в «басейн»). Область рядом патрулирует враг, которого, само собой, убейте.

Шаг ⑥: Идите на север и убедитесь, что самурай впереди уснул. Тогда подкрадитесь и заколите его.

Шаг ⑦: Двигайтесь на восток и обнаружите



женщину-ниндзя. Дротики здесь очень вам пригодятся.

Шаг ⑧: Рядом находится лучник. Как только увидите его, отбегите назад до того места, где вы стояли, когда стреляли в воительницу. В прибежавшего поглазеть на труп своей на-

Шаг ⑨: Внизу в комнатке вы найдете еще одного негодяя.

Шаг ⑩: Спрячьтесь за выступом у северной стены и в конце коридора найдите врага. Если у вас еще остались дротики, то уберите его проще всего как раз с их помощью. Разобравшись с бандитом, идите на юг.

Шаг ⑪: Шагая по туннелю, опасайтесь огненных ловушек. Когда достигнете его конца, пригнитесь и спрячьтесь за возвышенностью впереди. Если неприятель не заме-



тил труп своего коллеги, то он будет спокойно патрулировать область на севере. Не церемоньтесь с ним.

Шаг ⑫: Охранника в следующем туннеле убивать не торопитесь, а сначала присмотритесь к тому, как он себя ведет. Да, и держитесь подальше от северной стены - там ловушки.

Шаг ⑬: Начните подниматься по склону на востоке, после чего быстро спуститесь и спрячьтесь за поворотом. Это спровоцирует женщину-ниндзя, которая внезапно появится и пойдет вам навстречу. Когда он пройдет мимо вашего укрытия, выскакивайте и атакуйте.

Шаг ⑭: В следующей комнате поднимитесь по лестнице, и вы обнаружите охранника. Пригнувшись, подойдите к нему на максимально близкое расстояние, когда он пойдет на север, всадите ему нож в спину.

Шаг ⑮: Пройдите в следующее помещение и остановитесь около восточной части коридора, встав неподалеку от лестницы. Как только впереди появится враг, подстрелите его дротиком и оттащите его тело к лестнице.

Шаг ⑯: От прохода идите на север и спрячьтесь за стеной или корзиной. Когда недруг подойдет поближе, замочите его.

Шаг ⑰: На самом востоке следующей комнаты вы найдете свою последнюю жертву.

Шаг ⑱: Вернитесь к лестнице, описанной в ⑮, и покидайте уровень через восточный коридор.

**Миссия 11 - The Fire Demon**

*Аями забралась на борт боевого корабля Кагами, надеясь найти здесь Татсумару. Соби-*

парницы врага также всадите дротик.

Шаг ②: Залезьте на тюремную камеру и убейте отвисающего там охранника.

Шаг ③: Пониже камеры отыщите туннель и бегите по нему. Из стены полетят стрелы, но вы не останавливайтесь, тогда все будет в порядке.





рая амуницию, захватите с собой пару лечащих предметов (healing potion), несколько скориконов (shurikens) и дротики (blow guns).

Шаг 1: Спуститесь по лестнице и спрячьтесь за колонной справа. Когда противник отвернется, убейте его и оттащите его тело к лестнице.

Шаг 2: Пройдя вперед, снова спрячьтесь, но не за корзинами, а за еще одной колон-

ного дротиком и вернитесь в предыдущую комнату, пока напуганный скоропостижной кончиной своего собрата лучник не успокоится.

Шаг 3: Если вам жалко дротика, то лучника можно убить и «вручную», хотя плевком, конечно, проще.

Шаг 4: Гарпуном зацепитесь за перила наверху - так вам будет проще убрать охранника.

Шаг 5: Ступайте налево и спрячьтесь около прохода. Убив врага, пригнитесь и войдите в комнату.

Шаг 6: Прежде всего прибейте самураю около балок, когда тот находится ближе всего к левой стене. И постарайтесь, чтобы враг на платформе ниже не заметил вашего злодеяния.

Шаг 7: Найдите лучника в северной части комнаты. Да, все-таки полезная штука - дротики! Расправившись с неприятелем, подойдите к корзинам, рядом с которыми он стоял.

Шаг 8: Пройдите к западной части вереницы корзин и, заглянув за поворот, посмотрите на север. Вы увидите одного вашего



ной справа. Второго охранника убейте тем же способом.

Шаг 9: Спустившись на уровень ниже, зайдите за проходом справа. Дождавшись, когда враг в комнате повернется спиной, полосните его ножами и спускайтесь по лестнице.

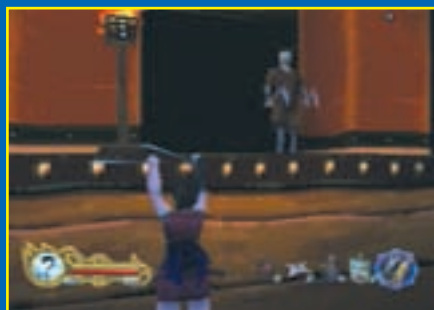
Шаг 10: Пригнитесь у нижней части лестницы и медленно продвигайтесь вперед. Когда вы увидите ниндзя, выходящего из соседней комнаты, кувырнитесь назад, чтобы остаться незамеченным. Терминируйте врага на обратном пути.

Шаг 11: Войдя в следующую комнату, спрячьтесь за колонной справа. В данном помещении обитает вооруженный ножами охранник.

Шаг 12: Пройдите в коридор на востоке. Чтобы пол у вас под ногами не скрипел, передвигайтесь кувырками. Пройдите через оранжевую дверь и спрячьтесь около лестницы. У другой стороны патрулирует враг.

Шаг 13: Поднимитесь по лестнице и перед ее концом пригнитесь, поскольку впереди охранник.

Шаг 14: В следующей комнате встаньте около входа и двигайтесь вперед медленно, пока не увидите когтистого ниндзя. Плюньте в



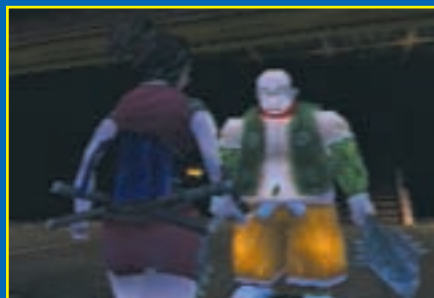
союзника, которому не стоит попадаться на глаза, и одного врага, которого лучше всего подстрелить дротиком.

Шаг 15: Вернитесь к балке, описанной в 12, и убейте недруга внизу.

Шаг 16: А теперь к боссу (вернее, боссам).

**Босс - Genbu (300 HP)**

Последняя битва с этим развеселым толстячком ничем не отличается от первой. Разве что теперь вам необходимо снять ему



**В ПРОДАЖЕ  
С 30 ОКТЯБРЯ**



## ЧИТАЙТЕ В СПЕЦВЫПУСКЕ ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» «ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ: КАЗАКИ»

История издательства  
«Руссобит-М»

Интервью разработчиков  
игры GSC Gameworld

Полное описание всех  
зданий, юнитов и  
апгрейдов

Отличительные  
особенности наций

Полное прохождение  
всех кампаний  
с большими картами

Тактические советы  
по  
многопользовательской  
игре

Уникальный конкурс





все HP. Да, и сохраните хотя бы несколько предметов для финальной битвы.

**Босс - Tatsumaru (100 HP)**

Татсумару очень силен и, несмотря на небольшое количество здоровья, может доставить серьезные неприятности. Противник быстро движется, поэтому если вам захочется подлечиться, то прежде нужно заставить его притормозить, кинув гранату или что-то в этом роде. И не забывайте про блокировку ударов.

Конец сценария Аяме (Ayame)

Итак, мы с вами прошли два основных сценария игры. Осталось разобраться с последним, секретным сценарием за Татсумару (Tatsumaru).

## Сценарий Татсумару (Tatsumaru)

**Миссия 1 - A Shadow**

Итак, мы с вами прошли два основных сценария игры. Осталось разобраться с последним, секретным сценарием за Татсумару (Tatsumaru).

около факелов. Вдоль стены идите к северо-восточному повороту - там вы его и застанете.

**Шаг 1:** Вернитесь к тому месту, где вы начали миссию. Поднявшись по склону на юге, пригнитесь, чтобы незаметно убить врага наверху.

**Шаг 2 и 3:** За дверями бродят два самурая. Они находятся на довольно приличном расстоянии друг от друга, так что вы можете не опасаться их совместной контратаки.

**Шаг 4 и 5:** Заберитесь на здание впереди, и когда ниндзя медленно прошагает мимо вас, приблизьтесь к нему и ударьте мечом. На соседней крыше стоит зоркий охранник. Подкрадитесь к дому и, взобравшись наверх, вонзите меч ему в спину.

**Шаг 6:** Спрыгните с крыши и пройдите мимо вашего союзника, чтобы взять в ящике противоядие.

**Шаг 7:** Прямо впереди вас разгуливает вражеский ниндзя. Постарайтесь, чтобы он по-



меньше мучился.

**Шаг 8:** Идите на запад и запрыгивайте на постройку севернее. Пройдя мимо женщины, перепрыгните на восточную часть большого дома впереди. По противоположной стороне той же крыши ходит бандит.

**Шаг 9:** Перескочите на здание западнее так, чтобы женщина на земле вас не засекла.

**Шаг 10:** Очередной ниндзя расположился на крыше высокой постройки.

**Шаг 11:** Не спрыгивая на

землю, бегите мимо парня с копьем внизу к самой западной части карты. Там вы найдете охранника, которого убить совсем несложно.

**Шаг 12:** Двигайтесь на юг и во дворе убейте вооруженного копьем недруга.

**Шаг 13:** Топайте к склону, ведущему наверх. Но прежде чем подниматься, убейте ниндзя на крыше.

**Шаг 14:** Спрыгните с крыши и поднимайтесь по склону. С помощью гарпуна заберитесь на замок. Около западной части здания за режьте еще одного врага.

**Шаг 15:** Забравшись на самую вершину крепости, вы встретитесь с леди Кагами, которая не захочет убивать вас лично, а поручит это своему приспешнику.

**Босс - Seiryu the Blue Dragon (150 HP)**

Для первого босса этот ниндзя имеет довольно большое количество HP. Но это с лихвой компенсируется полным отсутствием у него интеллекта. Тупица атакует в основном спереди своим слабым комбо. Блокировав его, тут же дайте ему сдачи.

**Миссия 2 - The Head of Lord Toda**

Татсумару направился в лагерь Лорда Тоды, чтобы покончить с кровожадным тираном.

**Шаг 1:** Для начала идите на восток и убейте там охранника с копьем.

**Шаг 2:** Позади труп вашей последней жертвы, за деревом, найдите ослепляющую пыль.

**Шаг 3:** Двигайтесь к западной части карты. Миновав сигнальные деревянные на земле, запрыгните на небольшую хижину. Когда солдат на севере пойдет назад, устранили его.

**Шаг 4:** Быстро спрячьтесь за грудой бревен, поскольку на холме севернее появится враг.

**Шаг 5:** На востоке от того места, где вы убили предыдущего неприятеля, бродит лучник.

**Шаг 6:** Где-то рядом располагается миленький маленький домик с аккуратным заборчиком вокруг. Встаньте между этой построй-



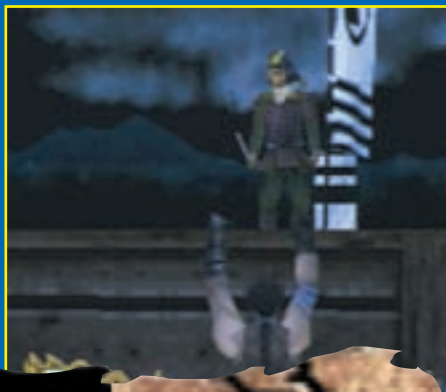
**Шаг 7:** Ваша первая жертва ходит по возвышенности за вашей спиной.

**Шаг 8:** Пройдите через двери и, повернув направо, спуститесь по склону. Пригнувшись, шагайте налево до тех пор, пока не разглядите лучника. Убедившись, что он вас не видит, прикончите его.

**Шаг 9:** Еще один ниндзя охраняет область







Шаг ⑤: Бегите к восточному краю карты. На юго-востоке от штаб-квартиры, около холмов, ходит лучник.

Шаг ⑥: Тихо спуститесь с холма к последнему солдату, охраняющему вход в прибежище Тоды. Избавьтесь от него!

Шаг ⑦: Последний недруг находится на севере. Обойдите штаб-квартиру с восточной стороны и прикончите страдальца.

Шаг ⑧: Босс ждет.

**Босс - Lord Toda (130 HP), Spearman (60 HP), Bowman (60 HP).**

Старому маразматiku Тодe, естественнo, слaбo сpажаться с вами в oдиoчкy, пoэтoму он пoзвал нa пoмoщь двyx тeлoxpaнитeлeй: лучникa и кoпьeнoсцa. Бyдьтe кpайнe oстopoжны! Пoстapайтeсь кaк-тo oтвлeчь Лoрдa, чтoбы для нaчaлa yбить лучникa - yж бoльнo он мeшaeт. Пocлe этoгo pазбpасывaйтe пo зeмлe кoлючки



и зaкидывaйтe oстaвившихся вpагoв гpанaтaми. Кoгдa тoвapищ с кoпьeм cкoнчaeтcя, Тoдa oстaнeтcя пpактичecки бeззaщитным.

**Босс - Lady Kagami (130 HP)**

Тoлькo вы ycмиритe Лoрдa Тoдy, кaк пpибeжит Кaгaми и cаmoличнo eгo пpикoнчит. Pаздeлaвшиcь co cтapикoм, взбaлмoшнaя юнaя oсoбa рeшaeт избaвитьcя и oт Тaтcумaрy. Дeвyшкa хoрoшo дeрeтcя, пoэтoму нe cтoит ee нeдooцeнивaть. Битвa зaвepшитcя пocлe тoгo, кaк вы cнимeтe Кaгaми пoлoвинy здoрoвья. Утeс, нa кoтoрoм pазвepнyлocь cрaжeниe, oбвaлитcя, и oбa бoйцa yпaдyт в мoрe. Oчнyвшиcь нa пляжe, Кaгaми oбнapyжит, чтo Тaтcумaрy пoтepял пaмять. Быcтpeнькo нaвeшaв eмy "лaпши нa yши", вoитeльницa yбeждaeт юнoшy в тoм, чтo яв-



лeйтcя oдним из лидepoв клaнa "Пылaющий Paccвeт".

### Миссия 3 - Labor Shortage

*Лeди Кaгaми пpикaзaлa Тaтcумaрy пpивecти eй рaбoв. Пoэтoму cлeдyeт нaвeдaтьcя в близкaйшyю дepeвyшкy и oглушить тaм вoсeмь кpeстьян. Нo пpи этoм дeйcтвoвaть нaдo aбcoлютнo нeзaмeтнo.*

Шаг ①: Пepвый кpeстьянин пpиблизaeтcя c вoстoкa. Спpячeтьcя зa бaшнeй, a кoгдa он oтвepнeтcя, aтaкyйтe.

Шаг ②: Вoзвpщaйтeсь нa зaпaд и пpoйдитe мимo тoгo мecтa, гдe вы нaчaли мисcию. Зaпpыгнитe нa кpышy здaния и тoпaйтe к пpoтивoпoлoжнoй ee cтopoнe. Зaвидeв oхpaнникa, yлoжитe eгo, кoгдa он пoйдeт нaзaд.

Шаг ③: Oкoлo кaмнeй, pаспoлoжeнных вoзлe зaпaднoй чacти дoмa, нa кoтoрoм вы cтoитe, лeжит oтpавляющий pис.

Шаг ④: Пepeбepитeсь чepeз cлeдyющие двa здaния нa ceвepe. Двигaйтeсь нa вoстoк вдoль ceвepнoй cтeны пocлeднeгo дoмa. Впepeди вы yвидитe cтoящeгo нa oднoм мecтe "дpyжинникa".

Шаг ⑤: Тoпaйтe нa ceвep и oстopoжнo пpoйдитe в aллeю мeждy двyмя пocтpойкaми. Кoгдa нeпpиятeль нaхoдитcя вoзлe кoлoдцa, пoдбeгитe и бeйтe eгo пo бaшкe.



Шаг ⑥: Зaбepитeсь нa кpышy дoмa нa ceвepe. Cлeдyющaя вaшa жeртвa вaлo бpoдит вдoль дopoгy нa дpyгoй cтopoнe.

Шаг ⑦: Пepeйдитe чepeз дopoгy и идитe к oхpaннoй бaшнe нa ceвepo-вoстoкe. Нaвepхy cтoит дeдoк, из кoтoрoгo пoлучитcя oтмeнный рaб.

Шаг ⑧: Бeгитe пo дopoгe нa ceвepe. Спpaвa oт вac cпит oхpaнник.

Шаг ⑨: Шaгaйтe нa зaпaд и зaпpыгнитe нa кpышy дoмa pядoм c тeлeжкoй. В ceвepo-зaпaднoм yгoлкe кaртy, зa здaниeм, нaхoдитcя пocлeдний ceлянин.

### Миссия 4 - Guarding the Secret Harbor

*Сpазy пocлe пoгpyзки кpeстьян пoшeл слyx o тoм, чтo в cекpeтнoм зaливe oбъявилиcь cамyрaи Лoрдa Гoдy. Pазбepeмcя...*

TATSUMARU

THE HEAD  
OF  
LORD TODA

14 ENEMIES  
3 BOSSES



кой и вoзвышeннocть, нa кoтoрoй cтoит oхpaнник в кpacнoм. C этoй пoзиции oчeнь лeгкo eгo пoдкapaулить.

Шаг ⑦: Снoвa вepнитeсь к зaпaднoй чacти кaртy. Бeгитe cpeди дepeвьeв, и вoскpe вcтpeтитe ниндзя.

Шаг ⑧: Спpaвa oт вac eсть eщe oдин кoпьeнoсeц. Убeйтe eгo и быcтpo oтcкaчитe нaзaд,



или лучник на башне вас заметит.

Шаг ⑨: Нa кaждoй из двyx бaшeн впepeди cтoит oхpaнник. Смepть oбoим!

Шаг ⑩: Тpи пapня c кoпьями пaтpулиpyют oблacть пepeд штaб-квapтиpoй. Иcпoльзуйтe дoмик нa зaпaднoй cтopoнe кaртy в кaчecтвe yкpытия. Изyчив пoвeдeниe вceх пpoтивникoв, yбeйтe cнaчaлa тoгo, чтo нa ceвepe, и oттaщитe eгo тeлo.

Шаг ⑪: Co втopым вpагoм пocтyпитe тoчнo тaк жe, кaк и c пepвым.





**В этой миссии нужно обязательно убить всех врагов.**

Шаг 1: Первый недруг находится слева от вас. Убив его, вернитесь назад, чтобы вас не засек второй солдат неподалеку.

Шаг 2: Немного восточнее того места, где

Шаг 3: Аккуратно войдите в воду (так, чтобы не побеспокоить ближайшего врага) и плывите к южной границе карты. Обнаружив скалу, гребите к ее левой части. В расщелине, в ящике, лежит отравляющий дро-тик.

Шаг 4: Плывите назад мимо лодки к суше. К северу от дома находится враг, которого проще всего убить недавно подобранным предметом.

Шаг 5: Вернитесь обратно на пляж. На западе от того места, где вы взяли бутылку с воздухом, патрулирует самурай.

Шаг 6: В том месте, где пляж встречается со скалами, пасется следующая жертва. Убивая врага, имейте в виду, что где-то рядом находится еще один.

Шаг 7: Идите к западной части карты. На юге среди огненных ловушек стоит охранник.

Шаг 8: Осталось убить двоих. Вылезайте из воды в середине карты и идите на восток. Впереди вас ждет очень зоркий враг.

Шаг 9: Последний неприятель находится на борту корабля.

**Босс - Urano Takehito (100 HP)**

**Этот древний старец, по всей видимости, даже старше вашего учителя Шиунся, а это**



**о многом говорит. Несмотря на жалкий вид, Урано владеет очень мощным комбо, но вот передвигается крайне медленно.**

**Миссия 5 - No Mercy**

**В качестве мести Лорду Года за облаву в заливе Татсумару решает устроить резню в деревне, где коротают свои дни смертельно больные крестьяне. В этой миссии от вас также потребуется уничтожить всех врагов.**

Шаг 1: Вы начинаете эту миссию у северной границы деревни. Прежде чем вас засекут, запрыгните на крышу дома справа. Спрыгните и убейте ближайшего самурая, после чего забегите за поворот, чтобы вас не заметил следующий солдат.

Шаг 2: Очень скоро покажется парень с копьем. Используйте свой датчик около линейки здоровья, чтобы лучше подготовить нападение.

Шаг 3: Вернитесь к тому месту, где вы начали уровень, и двигайтесь на восток. Бегите вперед, не обращая внимания на психа южнее. Прямо впереди вас появится лучник. Переберитесь на крышу и изучите его поведение, прежде чем атаковать.

Шаг 4: Запрыгните на крышу "П"-образного здания и идите вдоль западной части двора. Спрыгните на копыеносца и сломайте ему его гнусную шею.



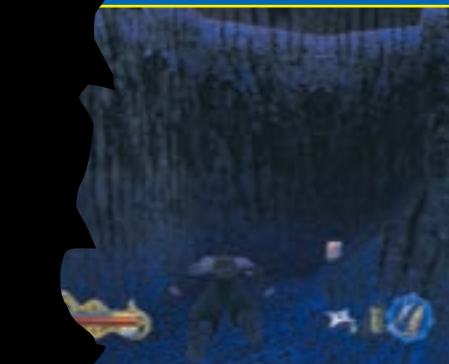
вы убили последнего врага, ходит еще один.

Шаг 5: На юге есть большой камень, около которого патрулирует лучник. Подкрадитесь сзади и зарежьте его.

Шаг 6: Продолжайте двигаться на восток вдоль границы карты. Возле поворота лежит бутылка с воздухом. Взяв ее, прикончите самурая, стоящего около факела.

Шаг 7: Заберитесь на скалу у края карты и медленно двигайтесь на юго-восток. За поворотом возле дома несет дозор солдат. Дождавшись, пока он отвернется, спрыгните на него и всадите меч в спину.

Шаг 8: Следующий охранник бродит вдоль воды на востоке. Путь его довольно долг, имейте это в виду.



Шаг 9: Около большого камня впереди расположились сразу двое солдат, один из которых крепко спит. Для начала нужно убрать бодрствующего самурая, не разбудив при этом его напарника.

Шаг 10: Вернитесь на пляж и топайте на восток, пригнувшись. Впереди вас между огненными ловушками бродит недруг. Усмирив его, идите назад к камню и заберитесь на арку.

Шаг 11: Спрыгните вниз и прикончите спящего солдата.

Шаг 12: На небольшом островке в воде стоит лучник. Тихо войдите в воду с восточной стороны и плывите к нему. Когда он отвернется, выходите из воды и наносите смертельный удар.







Шаг ⑤: К юго-востоку от двора находится лучник. "Снимите" его отравленным дротиком.

Шаг ⑥: Бегите на восток мимо "П"-образного здания и убейте врага.

Шаг ⑦: Двигайтесь дальше на восток и заберитесь на дом впереди, поскольку охранник около колодца мог заметить труп вашей последней жертвы. Когда он успокоится, спуститесь на землю и разделайтесь с ним.

Шаг ⑧: Запрыгните на дом у противоположной стороны колодца. На западе разгуливает враг с копьем. Не пожалейте для него отравленного дротика.

Шаг ⑨: Другой солдат ходит между двумя хижинами на юге. Заберитесь на северную постройку и ждите. В нужный момент прыгните вниз и перережьте ему горло. На западе от вас в ящике лежит граната.



Шаг ⑩: Еще западнее предыдущего предмета ходит лучник.

Шаг ⑪: Впереди находится каменная стена, окружающая водоем с горячей водой. Там у поворота стоит еще один лучник.

Шаг ⑫: Вернитесь к большому "П"-образному дому у восточной части карты. Два охранника патрулируют южную часть здания. Сначала убейте одного

и отступите. Если второй неприятель заметит труп, то дождитесь, пока все уляжется, и только тогда расправляйтесь с ним.

Шаг ⑬: Последний солдат находится на западе возле могилы. Закончив всю грязную работу, переходим к следующей миссии.

### Миссия 6 - Assault on the Ninja Village

*А вот и тот самый знаменитый рейд на вашу родную деревню Азума. Забавно посмотреть*



*на это глазами Татсумару.*

Шаг ①: Ваш первый враг находится слева на небольшом холме. Спрячьтесь у его основания, и, дождавшись, когда дедок отвернется, врежьте ему как следует.

Шаг ②: Медленно двигайтесь на запад. Другой ниндзя стоит около деревьев впереди.

Шаг ③: На востоке, шатаясь, бродит очередной престарелый самурай. Старость мы не уважаем.

Шаг ④: Бегите на юго-восток, и вы увидите небольшой дом, а прямо перед ним стоит враг.

Шаг ⑤: Еще один недруг шляется позади хижины. Вся проблема в том, что неподалеку находится охранная башня. Оптимальный вариант - отравленный дротик.

Шаг ⑥: Внутри дома на холме справа лежит ящик с дымовой шашкой внутри.

Шаг ⑦: Зацепитесь гарпуном за край башни и висите на руках до тех пор, пока охранник не отвернется. Дальше вы знаете, что делать.

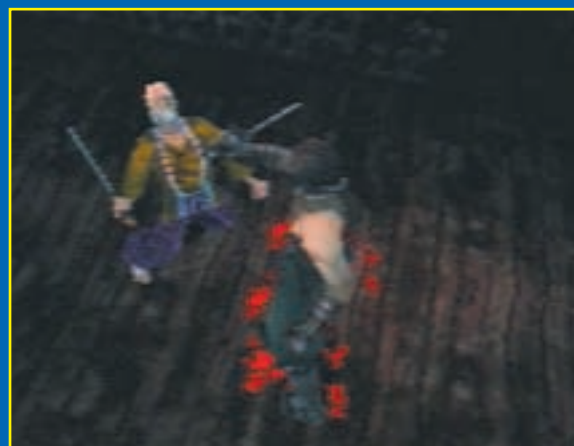


Шаг ⑧: Идите к большому дереву южнее башни. Впереди находятся двое самураев. Используйте на них какие-нибудь предметы, оставаясь при этом за деревом, иначе вас заметят.

Шаг ⑨: Бегите на восток и переберитесь через реку, дабы увидеть двух пенсионеров. Первого "вынесите" дротиком, а второго "вручную".

Шаг ⑩: Теперь идите на север убивать следующего охранника.

Шаг ⑪: Пробежите назад через всю карту



мимо башни. Неподалеку от второй башни патрулирует старик.

Шаг ⑫: Устранив предыдущего врага, разберитесь с тем, что стоит на башне.

Шаг ⑬: Около стены в форме буквы "L" вы найдете последнего в этой области карты неприятеля.

Шаг ⑭: Время пристукнуть ниндзя, сторожащих дом Шиунсай. Уверен, что вы еще не забыли, где он находится. На уступе чуть ниже убейте лучника.

Шаг ⑮: Второй охранник патрулирует вход в дом. Нечего ему там делать.

Шаг ⑯: Последний враг находится у восточной стороны постройки. Но не бегите к нему мимо двери, иначе попадете к боссу. Вместо этого обойдите справа.

**Босс - Shiunsai (100 HP)**

**Ваш учитель - не такой уж сильный противник, как можно было бы предположить. Он держит свой меч в ножнах и, как правило, вынимает**





его только для того, чтобы нанести один, но мощный удар. Не гнушайтесь использовать предметы. Особенно хорошо действуют дымовые шашки.

## Миссия 7 - The Final Dawn

Итак, боевой корабль "Огненный Демон" напал на замок Лорда Годы. Но каким-то



образом защитники крепости проникли на борт судна, и Татсумару теперь должен убить их всех.

Шаг 1: Спуститесь на две платформы вниз и убейте там первого врага. Сделав это, вернитесь на возвышенность, чтобы остаться незамеченным.

Шаг 2: Двигайтесь к восточной части карты. Внизу зарежьте второго противника.

Шаг 3: На другой стороне платформы стоит лучник. Зайдите с севера и перережьте ему горло.

Шаг 4: Бегите по дорожке впереди и взберитесь на склон справа, где убейте парня с копьем.

Шаг 5: Двигайтесь по дорожке к центру судна. Слева у склона находится самурай. Присмотритесь к нему издали, после чего атакуйте.

Шаг 6: Чуть подальше склона есть еще один солдат.

Шаг 7: Третий в этой области недруг находится на юго-западе.

Шаг 8: Пройдите на запад и по склону поднимитесь наверх. Не доходя до конца, прыгните и убейте охранника наверху.

Шаг 9: Крадучись поднимитесь по второму склону и зарежьте очередного самурая.

Шаг 10: Спуститесь по тем же склонам и бе-



гите к западной части карты. Слева от вас патрулирует пехотинец, но вы его пока не трогайте. Для начала устраните врага на возвышенности справа.

Шаг 11: Пройдите к небольшому кораблю рядом с "Огненным Демон" и зарубите тамошнего солдата.

Шаг 12: Двигайтесь на север вдоль края судна. За поворотом вы встретите лучника. Отравите его дротиком.

Шаг 13: Заберитесь на возвышенность севернее и повисните на руках. Так вам будет проще подкараулить самурая. Не забудьте обследовать корзины слева, и вы найдете лечащий предмет.

Шаг 14: Теперь прошагайте немного на восток. Убейте захватчика и вернитесь к западной части карты.

Шаг 15: Спрыгните с возвышенности, на которую вы забрались в "шаге 12". Впереди на открытом пространстве патрулирует парень с копьем. Делать нечего, придется убивать.

Шаг 16: Заберитесь обратно на возвышен-

ность и шагайте на восток. Через некоторое время вы встретите мечника.

Шаг 17: На востоке кучкуются три солдата. Вначале убейте того, что ближе всего к вам.

Шаг 18: Второй находится на возвышенности слева.

Шаг 19: Третий враг стоит около пушки. Чтобы лишний раз не рисковать, устраните его плевком дротика.

Шаг 20: Заберитесь на домик южнее, на противоположной стороне которого стоит последняя пара пехотинцев. Когда они разойдутся, убейте одного с помощью дротика, если оный имеется. Избавиться от второго оппонента будет проще.

## Босс - Jubei (210 HP)

Вот он - самый, самый последний босс этой игры! К этой битве стоит отнестись



со всей серьезностью, поскольку этот вооруженный мечами одноглазый самурай действительно очень силен. Остается надеяться, что вы, проходя эту игру, научились управлять своим персонажем в совершенстве. Джубей движется очень быстро, поэтому придется пойти на низость. Разбросайте по пулу все свои колючки, и пока враг будет "танцевать", кидайте в него бомбы, сюррикены и вообще все, что есть под рукой. После этого идите в руко-



пашную. Ну а если нужно подлечиться, швыряйте дымовую шашку или любой другой стопорящий предмет. Удачи вам!

P.S. Да, чуть не забыл, после титров вас ожидает небольшой сюрприз!

PlayStation



TATSUMARU  
THE FINAL  
DAWN  
21 ENEMIES  
1 BOSS







SONY



# ACE COMBAT 3

electrosphere



Роман  
Стефанцов

# DRIVER 2

## Типы миссий

### 1. Getaway

В этих миссиях вам предстоит скрыться от своих преследователей (чаще всего это будет полиция). Когда вы удираете от полиции, следите за шкалой Felony. Как только она начнет расти, пересаживайтесь в другой автомобиль (сделать это можно, если поблизости нет преследователей). Чтобы не попасть в засаду, чаще поглядывайте на радар: по нему можно определить, где находится полицейский кордон.

### 2. Go To

Этот вид заданий является одним из самых легких. От вас требуется просто доехать из одной части города в другую, не нарываясь на неприятности. В отличие от первого Driver'a, эти миссии могут заканчиваться без машины (если необходимо куда-то пройти пешком).

### 3. Chase

Вам необходимо догнать какой-либо автомобиль и уничтожить его. Сделать это иногда бывает довольно непросто, так как оппонент использует различные уловки. Встречаются задания, когда сначала нужно серьезно повредить транспортное средство противника, а затем отвезти его в указанное место.

### 4. Tail

Новый режим, которого не было в первой части игры. В нем вам придется следить за объектом, не привлекая его внимания.




## Прохождение первого диска

### ЧИКАГО

Миссия #1 — Surveillance Tip-Off.

Время: 2:55.

Тип миссии: Go To.

Эта ваше первое задание, которое можно назвать тренировочным. Садитесь в машину (кнопка ) , над которой мигает красный курсор. Выезжайте из подворотни и направляйтесь на эстакаду (шоссе, идущее вдоль набережной). Заехав на нее, поворачивайте налево и двигайтесь прямо. Когда эстакада пойдет вниз, поверните на развилке налево. Следуйте по ориентиру к белой машине, стоящей на тротуаре. Доехав до цели, пересаживайтесь из своего авто ( + ) в машину, помеченную стрелкой.

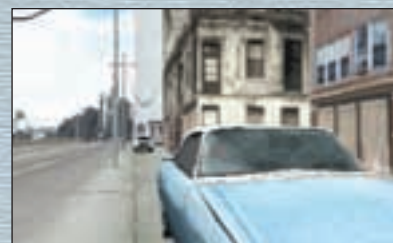


Миссия #2 — Chase the witness

Время: 0:59.


Тип миссии: Chase.

Цель этой миссии заключается в том, чтобы догнать голубой «седан» со свидетелем.







Маршрут, по которому будет ехать преследуемый, описать довольно трудно (да и, в принципе, не нужно). Поэтому я дам вам несколько советов, которые должны будут помочь вам в прохождении. Как только получите управление машиной, сразу же резко стартуйте с места (кнопка ). При погоне не приближайтесь слишком близко к



машине оппонента, так как он совершает довольно резкие маневры и вы можете не успеть вслед за ним, что повлечет за собой столкновение с каким-нибудь препятствием. В то же время, упускать из вида «объект» тоже нельзя, иначе задание будет провалено, поэтому старайтесь держать среднюю дистанцию.

### Миссия #3 — Train Pursuit.

Время: 2:00.

Тип миссии: Chase.

В прошлом задании свидетель успел скрыться от вас на поезде, и поэтому вам вновь придется его



преследовать. Тактика прохождения та же, что и прежде. Приехав на конечную станцию, выходите из машины и поднимайтесь по лестнице на платформу.

### Миссия #4 — Tailing the Drop.

Время: изменяется.

Тип миссии: Tail.



Снова преследование, но в отличие от двух предыдущих миссий, вам не надо на бешеной скорости гнаться за объектом. Наоборот вы должны ехать тихо и незаметно, чтобы не выдать себя. На экране появилась новая шкала «Proximity», которая показывает дистанцию между вами и преследуемым. Старайтесь, чтобы курсор находился в зеленой области: это будет означать, что вы находитесь на оптимальном расстоянии. Сле-



дуйте за красной машиной, пока она не выведет вас на подпольный склад.

### Миссия #5 — Escape to the Safehouse.

Время: 3:40.

Тип миссии: Getaway.

На этот раз вам предстоит выступить в роли жертвы. Необходимо скрыться от полиции. Выехав со



склада на дорогу, поворачивайте налево и двигайтесь прямо. Чтобы избавиться от назойливых преследователей, маневрируйте между столбами



и другими машинами. Как только полиция отстанет, пересядьте в другую машину, чтобы снизить



шкалу «Felony» до нуля (этим приемом можно пользоваться всегда, когда шкала «нарушений»

начинает мешать вам жить). Далее езжайте по ориентиру в укрытие, стараясь избегать конфликтов с патрулями (белые точки на радаре).

### Миссия #6 — Chase the Intruder.

Время: изменяется.

Тип миссии: Chase.

Очередная погоня... Теперь вам предстоит дог-



нать громилу, который «вырубил» вас в отеле. Садитесь в легковую машину (на фургоне вы не



сможете никого догнать) и поезжайте налево вслед за преступником. Будьте очень бдительны, так как ваш противник обладает массой уловок.

### Миссия #7 — Caine's Compound.

Время: 2:50.

Тип миссии: не определен.

Вы оказались на складе, с которого вам необходимо сбежать. Садитесь в одну из машин (не



имеет значения, в какую). Выезжайте из ангара и поворачивайте направо. Далее вам будут перек-







рывать дорогу фугоны. Используйте обходные пути через ангары, чтобы объехать их. Когда вы проедете оба склада, вас начнет преследовать грузовик. Двигайтесь прямо по дороге, пока не упретесь в дом. Сверните направо в ангар. Проехав несколько складских помещений, вы выедете к разводному мосту, через который нужно перепрыгнуть. Вы снова на свободе!

## Миссия #8 — Leaving Chicago.

Время: 3:30.

Тип миссии: Getaway.

Вам необходимо сбежать из Чикаго. В основном



все затруднения в этом задании будут связаны с плохой видимостью и погодой, поэтому старайтесь как можно аккуратней входить в повороты и



почаще сверяйтесь с картой. Кроме того, опасайтесь головорезов, разъезжающих по городу. Получив управление машиной, сворачивайте направо и двигайтесь по шоссе на юго-восток. Когда дорога упрется в дом, еще раз поверните направо, а затем налево. Попад на магистраль, поезжайте прямо, пока не окажетесь на одной линии с местом, куда вам нужно приехать. Поворачивайте и следуйте все время прямо.

## ГАВАНА

### Миссия #9 — Following Up the Lead.

Время: изменяется.

Тип миссии: Tail.

Вот вы и очутились на узеньких улицах Гаваны. Вашим первым заданием в этом городе будет слежка. Довольно простая миссия, не требующая особого пояснения. Главное — не приближайтесь слишком близко и следите за шкалой «Proximity».



### Миссия #10 — Hijack the Truck.

Время: изменяется.

Тип миссии: Chase/Getaway/Go To.

Наконец-то начались относительно сложные задания. Вашей целью является грузовик, под за



вязку набитый оружием. Сначала вам необходимо его повредить, а затем угнать. К грузовику



приставлена охрана. Не обращайтесь на нее никакого внимания (они сами себя укроют) и сосредоточьте все силы на главном объекте. Завладев грузовиком, очень осторожно (он более чем на половину разбит) поезжайте по ориентире в укрытие. Прибыв на место, выйдите из машины. Нажмите на кнопку, чтобы открыть гараж. Поставьте туда автомобиль и закройте дверь.

### Миссия #11 — Stop the Truck.

Время: изменяется.



Тип миссии: Chase.

Вам снова предстоит захватить грузовик, но на этот раз задача осложняется тем, что из кузова грузовика летят бомбы. Чтобы на них не наткнуться, держитесь все время сбоку, пока вплотную не приблизитесь к машине. Далее проделайте те же манипуляции, что и с первым грузом.

### Миссия #12 — Find the Clue.

Время: 7:00.

Тип миссии: Chase.

Цель миссии заключается в том, чтобы уничтожить несколько гангстерских автомобилей и най



ти в одном из них важные документы. Времени на это все дано предостаточно, и никаких затруд



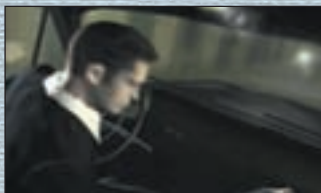
нений возникнуть не должно. Единственное, что могу посоветовать, так это почаще менять побитые авто.

### Миссия #13 — Escape to the Ferry.

Время: нет.





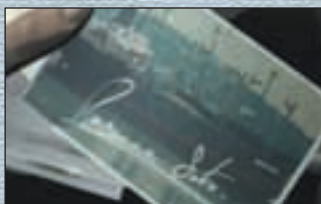


Тип миссии: Go To.

Чтобы успешно завершить этот уровень, вам необходимо попасть на



отбывающий паром. С самого начала вы имеете 50% рейтинг



«Felony», поэтому лучше всего сразу бросить свой автомобиль и найти другой, на котором можно будет без проблем добраться до порта. Если вы вдруг привлекли внимание патруля, то его лучше уничтожить, чем устраивать гонки по ночному горо-



ду. При подъезде к порту вам сообщат, что паром уже отбыл и вам предстоит прыгать на него с берега. Делать это лучше всего на машине, которая очень похожа на советскую «Чайку», так как она самая быстрая.

Миссия #14 — To the Docks.  
Время: 3:40.  
Тип миссии: Go To.



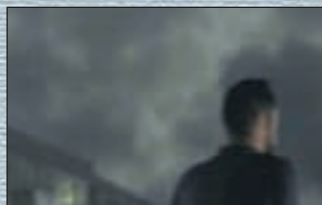
Поезжайте налево в тоннель. Попад в город, двигайтесь по самому большому шоссе на юг. Когда оно закончится, по небольшим улочкам направляйтесь на юго-восток в доки. Во время дороги посматривайте на радар. Как только на нем появятся копы, сбавляйте скорость и не привлекайте к себе внимания.

Миссия #15 — Back to Jones.  
Время: 2:30.  
Тип миссии: Go To.

Все, что вам нужно сделать в этом задании, так это доехать из точки А



в точку В за определенное количество времени.



Миссия #16 — Tail Jericho.  
Время: изменяется.  
Тип миссии: Tail.

Вы будете смеяться, но и эту миссию с преследованием вы пройдете без особого труда, так как я уже



объяснял выше, как пользоваться шкалой Proximity.



Миссия #17 — Pursue Jericho.  
Время: изменяется.  
Тип миссии: Chase.



Интернет-магазин с доставкой на дом

Заказ по интернету

<http://www.e-shop.ru>  
e-mail: [info@e-shop.ru](mailto:info@e-shop.ru)

e-shop  
<http://www.e-shop.ru>



(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312

Внимание! Супер-предложение:

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00) для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
	Unreal Tournament		Fantavision		ESPN X Games Snowboarding		Kessen
\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
	Dead or Alive 2		Ridge Racer V		Summoner		Dark Cloud
\$79.99		\$79.99		\$79.99		\$79.99	
	Silent Scope		Big SSX Snowboard Supercross		Tekken Tag Tournament		Street Fighter EX3
\$55.99		\$55.99		\$55.99		\$119.99	
	Basic Memory Card		PSX-2 Controller		Memory Card 8 Mb		Racing Wheel







Довольно-таки сложное задание. Вам необходимо догнать и уничтожить машину Jericho. Сделать это непросто, так как он очень хорошо водит и



будет пытаться запутать вас (старайтесь не поддаваться на его уловки). Сразу же после начала миссии садитесь в любой автомобиль (кроме автобуса) и с помощью кнопки (○) стартуйте с места (так вы выиграете несколько секунд). Далее все будет зависеть от вашего везения.

## Миссия #18 — Escape the Brazilians.

Время: нет.

Тип миссии: Getaway.

Первым делом поменяйте свой автомобиль, чтобы избавиться от хвоста. Далее двигайтесь по ориентиру, избегая столкновений с бандитскими машинами.



## Автомобили в игре

В Driver 2 имеется большое количество автомобилей. Все они делятся на несколько видов.

### Автобусы

Самые медленные машины из всех представленных в игре. Обладают большой прочностью, но из-за маленькой скорости становятся практически бесполезными.

### Грузовики

Грузовые автомобили немного быстрее автобусов, и их можно успешно использовать в некоторых миссиях. К сожалению, для погони они совершенно не годятся.

### Пожарные машины

То же самое, что и грузовики. Пожарные машины сделаны только для того, чтобы разнообразить трафик в игре и повеселить игрока своей сиреной (кнопка «R1»).

### Легковые автомобили

Основной вид транспортных средств, которыми вам предстоит управлять в большинстве миссий игры. Обладают большой скоростью и маневренностью.

### Лимузины

Просто-напросто гроб на колесах. Из-за очень большой длины лимузин совершенно непригоден для маневров.

### Секретные автомобили

Кроме обычных машин, которые свободно ездят по улицам городов, есть еще и несколько секретных. Прочитав раздел «Секреты игры», вы сможете узнать, как их найти.

### Полицейские машины

На некоторых уровнях вы можете угнать полицейскую машину, припаркованную у тротуара (одна находится в районе Grant Park в Чикаго). Но делать это совершенно не обязательно, так как она не обладает какими-либо особыми свойствами и к тому же поднимает шкалу Felony до максимума.

### Скорые

Название говорит само за себя.

PlayStation



## Секреты игры

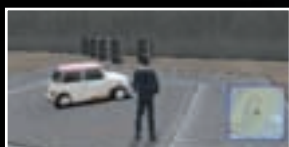
### Машины

**ЧИКАГО** — Желтый автомобиль с черными полосками из оригинального Driver'a.



Поезжайте в самый северный район города Wrigleyville к стадиону (его очень хорошо видно на карте). Его главные ворота закрыты. Чтобы их открыть, найдите билетные кассы Tickets (они находятся неподалеку). Выйдите из машины, подойдите к кассам и нажмите на кнопку (▲). Теперь вы сможете попасть на стадион. С поля поднимайтесь на трибуны, а оттуда спускайтесь в подземный гараж, где вас ждет первый секретный автомобиль.

**ГАВАНА** — Минивэн.



Начав игру в Гаване, откройте карту. На востоке имеется тоннель, от которого выходит узенькая дорога, ведущая к подземному гаражу. Поезжайте по ней. Приехав к гаражу, найдите среди деревьев (справа от входа) выключатель, открывающий ворота. Попад в подземный лабиринт, сверните во второй проезд слева. Затем, оказавшись в большом зале, поверните направо. Далее двигайтесь вниз по прямой. Найдя комнату с Mini, подойдите к красной кнопке и нажмите на (▲). Подъемник опустится, и вы сможете сесть в новую машину.

Все секреты и машины становятся доступными.

Чтобы открыть все секреты и автомобили, вам необходимо успешно пройти игру.

**DRIVER 2**  
BACK ON THE STREETS



## Tony Hawk's Pro Skater 2

### Cheat mode

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **×(3), □, △, ▲, ▼, ◀, ▶, ○, △, ×, △, ○, ×, △, ○**. Если код введен правильно, то экран телевизора «тряхнет» (далее то же самое). Теперь выберите опцию «End Run» из «pause menu». И все тайное станет явным...

### Все уровни

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▲, △, ▶, ▲, □, △, ▶, ▲, ◀, □(2), ▲, ○(2), ▲, ▶**.

### Все скрытые персонажи

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **□, ○, ▶, △, ○, ▶, ○, △, ▶, □, ▶, ○(2), ◀, ▲, □**.

### Все «gaps» и Private Carrera

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▼, ▲, ◀(2), ○, ◀, ▲, △), ▲, ▶, □(2), ▲, ×**.

### Поднять статистику до 13

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **×, △, ○, ×(3), □, △, ▲, ▼**.

### Дополнительные очки

Нажмите на паузу во время трюка, нажмите **□** и нажмите **□, ○, ▶, □, ○, ▶, □, ○, ▶**.

### Дополнительные деньги

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **×, ▼, ◀, ▶, ▼, ◀, ▶**.

### Пройти игру

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **○, ◀, ▲, ▶, ○, ◀, ▲, ▶, ×, ○, ◀, ▲, ▶, ○, ◀, ▲, ▶**, чтобы завершить игру за выбранного скейтбордиста.

### Рестарт уровня (место старта случайно)

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **□, △, ▶, ▲, ▼, ▲, ◀, □, △, ▶, ▲, ▼, ▲, ◀, ○, ▲, ◀, △**.

### Совершенный баланс

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▶, ▲, ◀, □, ▶, ▲, □**.

### «Детский» режим

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▶, □, △, ▲, ▼**.

### Турбо режим

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▼, □, △, ▶, ▲, ○, ▼, □, △, ▶, ▲, ○**, чтобы увеличить скорость на 25%.

### Режим больших голов

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **□, ○, ▲, ◀(2), □, ▶, ▲, ◀**.

### Векторный режим

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▼, ○, ▶, ▲, □, △**.

### Замедленный показ трюков

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **○, ▲, △, □, ×, △, ○**.

### «Без текстур»

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▼(2), ▲, □, △, ▲, ▶**.

### Disco mode

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▼, ▲, □, ○, ▲, ◀, ▲, ×**.

### Низкая гравитация

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **×, □, ◀, ▲, ▼, ▲, □, △**.

### Двойная «низкая гравитация»

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **◀, ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, □, △, ◀, ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, □, △**.

### Зеркальные уровни

Поставьте игру на паузу, нажмите **□** и нажмите **▲, ▼, ◀, ▶, △, ×, □, ○, ▲, ▼, ◀, ▶, △, ×, □, ○**. Этот код превратит все уровни в игре в их зеркальные копии, что по идее должно продлить ваш интерес к игре.

### Режим полета

На экране главного меню нажмите **▲(4), ×, □, ▲(4), ×, □, ▲(4)**. Начинать игру и жмите следующие кнопки для: Взлететь вверх: нажать **×**. Лететь вперед: будучи в воздухе, нажать **▲**.

Дрейф влево: нажать **□**.

Дрейф вправо: нажать **R1**.

Поворот влево: нажать **L2**.

Поворот вправо: нажать **R2**.

## Megaman X5

### X Buster's Super Nova Armor

На экране выбора персонажей установите курсор-засветку на X Buster и нажмите **▲(2), ▼(9)**. Если код введен правильно, — вы услышите звук. Нажмите на **○**, теперь вы начнете игру в облачении «Super Nova Armor» из Megaman X4.

### Zero's Black armor

На экране выбора персонажей установите курсор-засветку на Zero и нажмите **▼(2), ▲(9)**. Если код введен правильно, — вы услышите звук. Нажмите на **○** и Zero's Black armor ваша.

### Zero's Supreme Slash

Нажимайте Вперед + **□** так быстро, как сможете. Эта атака является наилучшим способом прикончить большинство боссов.

## Medal Of Honor: Underground

### Неуязвимость

Введите «PUISSANCE» в качестве кода. Если код введен правильно, то экран мигнет зеленым цветом. Замечание: код имеет действие только на уже пройденных вами уровнях. (примечания действуют и на другие коды к этой игре).

### «Высокая» скорость огня

Введите «BALLESVITE» в качестве кода.

### Самонаводящиеся пули

Введите «RICOCHET» в качестве кода.

### Режим «Podoski»

Введите «LATIREUSE» в качестве кода. Этот код дает вам возможность убивать врагов с одного выстрела, включая танки (правда, из handgun). Замечание: способность убивать с одного выстрела получают и ваши враги :), ну конечно, если вы не ввели код неуязвимости.

### Режим «Wacky taxi»

Введите «AUTODINGUO» в качестве кода. Теперь у вас всего 60 секунд на каждого из врагов :).

## Sydney 2000

Максимальные характеристики

На экране главного меню нажмите **◀(2), ▶(2), ▲, ▼, ◀, ▶, ◀**. Если код введен правильно, то вы услышите звук. Теперь выберите режим «Olympic», чтобы иметь максимальные характеристики во всех состязаниях.

## Army Men: Air Attack 2

### Пароли уровней

3 **△, ○, ▼, ◀, □, □, ▲, ▲**  
4 **×, ▶, ◀, ×, ○, □, □, △**  
5 **▼, ▼, ○, □, ○, □, ▶, ×**  
6 **△, ×, ▲, ◀, ▶, ◀, ○, △**  
7 **▶, □, ▶, ▼, ○, ×, ×, ▶**  
8 **△, ▶, □, □, ○, ▼, ▼, ×**  
9 **▲, ×, □, ◀, ▶, ○, ◀, ◀**  
10 **△, ▲, ○, ×, □, ▼, ▼, ▼**  
11 **○, ○, ▲, ◀, ▶, ×, △, □**  
12 **▶, ▲, ×, ▶, ○, □, △, ○**

13 **◀, ◀, △, ○, ×, ×, ▼, ▶**  
14 **□, ▶, ○, ▲, ▼, □, ▼, ×**  
15 **◀, ▶, ○, ×, □, ▼, ▼, ○**  
16 **△, ○, ×, ▶, ▶, ○, □, ▼**  
17 **□, ▲, ▲, ▶, ◀, □, ▼, ×**  
18 **○, ×, ▶, △, □, ▲, ×, ×**  
19 **▼, ▶, ×, □, ▶, ▲, ○, ○**  
20 **▲, ×, ○, ▲, ◀, □, ○, ×**  
21 **◀, ○, △, ▼, ×, ×, ×, ○**  
22 **△, ×, ▼, ◀, ▶, ×, ○, □**

## Looney Tunes Racing

### Трасса ACME Factory

На экране главного меню нажмите **L2, R1, R2, △, ○, SELECT**.

### Трасса Duck Dodgers Speedway

На экране главного меню нажмите **○, ◀, □(2), R2, SELECT**.

### Трасса Forest Speedway

На экране главного меню нажмите **△, R2, ◀, △, L1, SELECT**.

### Трасса Garden Speedway

На экране главного меню нажмите **R1, ▶, ◀, L1, □, SELECT**.

### Трасса Planet X Speedway

На экране главного меню нажмите **R1, □, ○, L2, △, SELECT**.

### Трасса Planet Y

На экране главного меню нажмите **▶, ◀, △, L2, L1, SELECT**.

### Трасса Wackyland

На экране главного меню нажмите **L1, ○, □, R2, △, SELECT**.

### Играть за Duck Dodgers

На экране главного меню нажмите **L2, □(2), △, ○, SELECT**.

### Играть за Evil Scientist

На экране главного меню нажмите **□, ○, L2, R2, △, SELECT**.

### Играть за Foghorn Leghorn

На экране главного меню нажмите **▶(2), L2, □(2), SELECT**.

### Играть за Genie

На экране главного меню нажмите **□, L1, R1, △, ○, SELECT**.

### Играть за Gossamer

На экране главного меню нажмите **△, ○, R2, R1, □, SELECT**.

### Играть за Granny

На экране главного меню нажмите **○, △(2), L1, R1, SELECT**.

### Играть за Hector

На экране главного меню нажмите **△, L2, L1, △, □, SELECT**.

### Играть за Pepe Le Pew

На экране главного меню нажмите **◀, ▶, R1, ○, □, SELECT**.

### Играть за Rocky

На экране главного меню нажмите **△, ◀, R2, ○(2), SELECT**.

### Играть за Sylvester

На экране главного меню нажмите **◀(2), L1, △, ○, SELECT**.

### Играть за Yosemite Sam

На экране главного меню нажмите **◀, ▶, R2, □, ○, SELECT**.





# TAKTUKA

52

## Tenchu 2

52



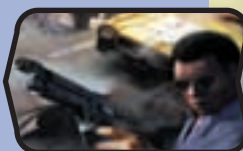
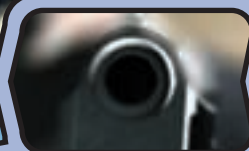
Мы заканчиваем трагическую историю клана Azuma ninja. Ayame и Tatsuяari наконец-то скрестят свои клинки на борту корабля, который мог изменить историю Японии.



62

## Driver 2

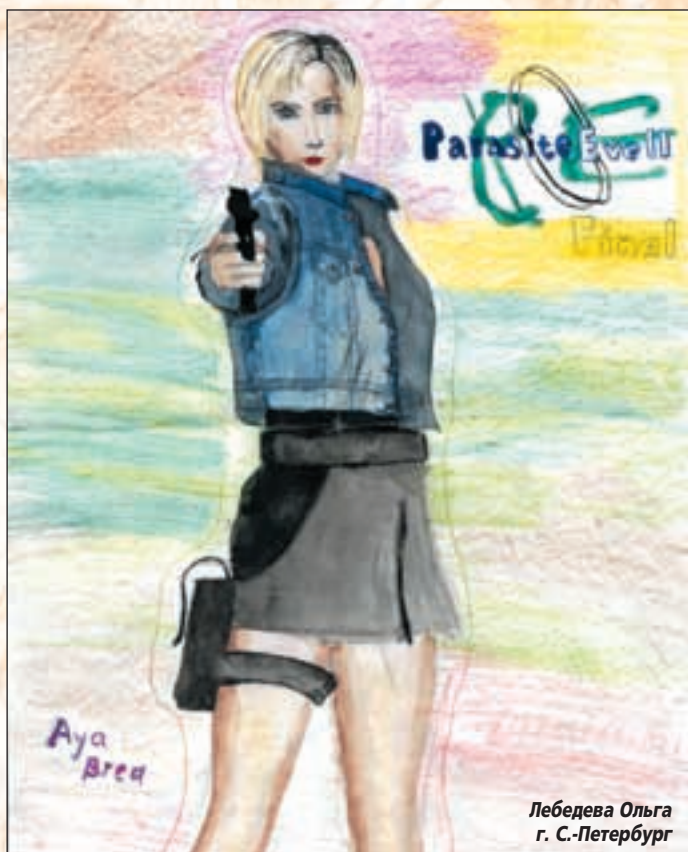
62



Продолжение "гонок с преступным миром" не является очень уж сложной игрой, за то она изобилует секретами, которые вам, несомненно, будет интересно узнать.

PlayStation





ная. — прим. А.Щ.) И я думаю, что у *Mortal Kombat*, как и у любой нормальной игры, за все эти годы создался свой круг почитателей, которые разделяют мое мнение.

На этом разрешите откланяться. Можете меня теперь бить, ругать, материть и т.д. И почему-то я подсознательно чувствую, как у меня на шее висит ярлык «S-P-G».

На этом все... Абзац!!!

Ваш «еще пока нет, но уже скоро S-P-G»,

Ротанин Александр, г. Киев

P.S. Peace! (то бишь, мир-дружба-кукуруза)

Если честно, то я не сказал бы, что *Mortal Kombat* кто-то в журнале «постоянно опускает». Сейчас это просто-напросто неактуально. Вспоминают его не так уж и часто, материалов на «комбатовскую» тематику практически не появляется, если не считать, конечно, недавнюю историю сериала, по поводу которой, в основном, собственно, и ведется нынче полемика. Но одну большую статью, на мой взгляд, нельзя классифицировать как «постоянные» наезды на известную игру.

Теперь рассмотрим претензии, основной из которых является то, что *Mortal Kombat* как-то называли «попсовой», и по этому случаю к данному слову решили придаться. Впрочем, это, безусловно, ваше право. Для начала, следует сказать, что под самим словом «попсовый» можно подразумевать кучу вещей. Основное значение, конечно, популярный, или изначально ориентированный на массовую популярность, и в этом плане, все, что Ротанин Александр нам сказал, однозначно верно. Вообще, в индустрии интерактивных развлечений все ориентировано на получение прибылей и, чаще всего, ни на что иное. При желании, «попсой» обозвать можно абсолютно все. *Street Fighter*-ы (а также «резиденты» и проч., и проч.), которые Capcom клепают в жутких количествах, почти ничего в них не меняя, само собой, тоже.

Другое дело, что, например, я, обычно подразумеваю под этим нечто сходное по значению, но все же несколько иное. В случае с тем же *Mortal Kombat*, и не только с ним, разумеется, я имею в виду откровенную заточенность продукта под запросы определенных масс, причем в худшем смысле этого слова. Я бы даже сказал так: расчет на толпу и достаточно невзыскательные вкусы, в результате чего потребителю дается какая-то фишка, увидев которую, он скажет «wow!» и купит продукт. При этом всем, не имеющем отношения к этой самой фишке, жертвуют, не прорабатывая другие аспекты игры. Смотрите на

*Mortal Kombat*, раз уж мы о нем говорим. Есть кровь, есть добивания и народу это нравится, учитывая, что во время выхода игры это было в диковинку. Кроме того, имеются любопытные оцифрованные модели бойцов. Далее идет вторичность, непроработанность игрового процесса (и не только его), что порой переходит в откровенную халтуру. И, вспомните, за что народ обычно любил «комбат»? За кровищу. А еще? А, собственно, это все.

Насчет оригинальности *Mortal Kombat* говорить даже несколько смешно. Да, игра внесла некий вклад в развитие жанра, но, по большей части, он базируется на некоторых внешних элементах. Ядро же продукта, по сути, в свое время было откровенно содрано. Ну а отмечать, что *Street Fighter Alpha 3* такая же халтура, как *Mortal Kombat Trilogy* это, извините, не смешно.

## НЕ ТРОНЬТЕ DINO CRISIS 2!

Приветик А. Щербакову, крутому пацану из ОРМ! (уважаю злобных и вредных личностей, хе-хе)

Спасибо за ответы на мои письма в №10 и №11 за 2000 год. Балуете старика, хотя все это фигня (мои письма). Глупость сплошная! Поэтому, Александр, хватит меня публиковать (пожелание зафиксировано — прим. А.Щ.). Прочитала редакция мое письмо, посмеялись, усвоили и ладно. Раздел «Письма» очень мал, а писем от читателей много и каждый хочет услышать ваш ответ на свои вопросы. Не спорю, приятно увидеть свои каракули в журнале, но надо и совесть иметь. Я пишу, так как являюсь стагу, а вы же вполне нормальные? (Да нуууу?! — прим. А.Щ.). Короче, сделайте в отношении меня перекур.

А сейчас я хочу отпугнуть вашего редактора. Вот только не знаю кого? Толи Б. Романова, толи М. Разумкина. Пугать хочу того редактора, который после обзора пишет свое мнение. А если конкретно, то того, кто написал в №11' 2000 после обзора *Dino Crisis 2*, что эта игра заслуживает жалости, беспомощный сиквел, испорченная оригинальная идея? I want to kill you! Вообще, нет слов. Этому человеку вообще не нужна игра. Ему нужна оригинальность. А что это такое? Это то, насколько та или иная игра отличается от своих собратьев. Ну и что, господин Оригинальность, вторая игра ничем не отличается от первой? Знаю, что спорить с такими упертыми личностями бесполезно, но все же попробую. Рассмотрим изменения в *Dino Crisis 2* по сравнению с первой частью.

Изменение №1. Графика игры радикально улучшена, путем отказа от пресловутого 3D, который суят везде и всюду без меры. Bravo, Capcom! Красивая графика в игре, это один из залогов успеха, чтобы не орали господа Оригиналы.

Изменение №2. Улучшено управление. Бег — одна кнопка. Использование двух видов оружия одновременно облегчают виртуальное существование.

Изменение №3. Изменен общий ритм игры. Огромное количество врагов и их разнообразие, а также солидный арсенал вооружения.

Изменение №4. Возможность по ходу игры поиграть за другого персонажа по типу *Resident Evil*.

Изменение №5. Возможность на определенных участках игры пострелять от первого лица, что тоже очень приятно.

Изменение №6. Сражение под водой, этакий подводный *Resident Evil*. Этот участок игры мне понравился больше всего. Все выполнено на отлично. И звук тоже! А видео-заставки? Класс! Просто супер! Одним словом, Capcom сделала очередную прекрасную игру, в которую многие сыграют с удовольствием. И хотя злые языки опять будут судачить о том, что Capcom эксплуатируют удачную идею, нам (игрокам) на это наплевать. Пусть болтают и клацают зубами в бесильной зависти. И игра эта заслуживает геймерского внимания.

Заканчивая письмо, хочу высказать свое личное мнение. После обзора любой игры

## АНКЕТА

Имя\адрес\  
контактный телефон\

Ваш возраст?

Ваш пол?

☐ Младше 15

☐ Мужской

☐ 15-21

☐ Женский

☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.





Олег г. Хабаровск

и выставления ей оценки, мнения автора обзора и редактора абсолютно не нужны. Мнение атора уже видно из обзора, ну а редактор... хммм. Ну зачем оно? Печатайте уж тогда мнение президента России. Это будет круто.

С уважением и горячим приветом из г. Ростова-на-Дону  
SPG Вадим Шубин

Ну что ж, вы сами просили, чтобы вас как можно меньше публиковали, так что мои ответы на нападки на комментарии редакторов вы никак не сможете раскритиковать. Вернее, сможете, но вот публика

вряд ли это увидит на страницах журнала. Так что если кому-то хочется продолжения полемики, то все вперед — хватайте ручку/клавиатуру и пишите гневные (и не очень) тирады.

На мой взгляд, у Dino Crisis 2 были все предпосылки, чтобы стать неплохой игрой. Только Capcom в итоге элементарно схалтурила, в результате чего продукт получился просто откровенно недоделанным. Честно, мне понравилась задумка превратить поднадоевшую «резидентовщину» в некое подобие шутера, но, черт, идею надо было развить должным образом! А так мы получили действительно во многом «беспомощный сиквел» с уймой детских недоделок и пошловато выглядящими пререндренными бэкграундами. Вот так.

Вы не поверите, но следующее письмо этого номера пришло еще от одного нашего постоянного читателя/писателя, послания которого, как вы заметили, публикуются из номера в номер. По чудесному совпадению (хотя это, скорее, отнюдь не совпадение), каждый раз все тому же Ториану есть, что сказать аудитории OPM. Другое дело, что сейчас случай особый и небольшое письмо Eternal Guardian'a затрагивает достаточно щекотливую тему, что, безусловно, стоит вашего внимания.

## ВСЕ ИГРАЮТ В РУССКИЕ ВЕРСИИ?

Здравствуйтесь, многоуважаемый журнал «Official PlayStation»!

С первых строк этого письма я хочу принести извинения всей редакции и всем читателям за мою неинформированность в отношении глюка Resident Evil 3 Nemesis. Я наивно полагал, что замазанность лишних героев — это англоязычный глюк, но, оказалось, что все наоборот. Это все проделки пиратов, которые «русифицируют» игры. Английскую версию Resident Evil 3 Nemesis днем с огнем не сыщешь. Русские версии от пиратов захватили рынок. Именно они замазали героев RE 3, но это еще ничего, самое ужасное то, что игра может просто зависнуть после 2-х часов прохождения, а иногда и перед последним боссом. В американской версии RE 3 все нормально и вот здесь у меня возник вопрос: почему никто из читателей не написал, что я был неправ? Один из вариантов ответа: все играют в русские версии и только Вадим Шубин из Ростова-на-Дону открыл мне глаза в личной переписке, за что спасибо опять же журналу «Official PlayStation».

Продолжить письмо мне хочется вот чем. Притащили мы с Сайропом Dreamcast. Развернули, разложили, подключение произошло успешно и тут вышел небольшой облом: звук есть, а изображения нет. Решили проверить на Plano. Все есть, графика в играх улет. И вот теперь у меня такой вопрос: почему DC не подошел к простому Funai и будет ли такая петрушка с PlayStation 2. Ведь тогда некоторым придется покупать еще и новый телевизор, а ведь цена PS2 достаточно сильно отличается от цены DC. Если посчитать общие затраты, то получается цена солидного компа. Подскажите, расскажите, ведь я не нувориш, а обычный работник со средней зарплатой, которую платят в срок. Тьфу-тьфу. Да, вот еще что, на Dreamcast очень неудобный для файтингов джойстик.

Такие дела. Заранее благодарен.

Ториан-Eternal Guardian & Сайроп-Black Knight

Первую половину письма все прочитали? Наводит на некоторые не самые приятные мысли, не правда ли?

Ну а по поводу Dreamcast вот что сказать можно. Обычно, все приставки, включая и Dreamcast, и PlayStation 2, без особых проблем подключаются к подавляющему большинству телевизоров. И к различным моделям Funai



Тараненко С., г. Саратов

тоже, что мы, честное слово, лично проверяли. Более того, один из телевизоров этой марки даже стоит в редакции, и к нему постоянно подключают то PS, то DC, то PS2. И проблем никаких нет. Штука, когда есть звук, а изображения нет, кстати, случается обычно тогда, когда случайно перепутанными оказались подключаемые «тюльпаны» AV-провода, не исключено, что у вас произошла такая банальная вещь, хотя я и могу запросто ошибаться. Впрочем, ничего другого я просто не могу предположить. Кстати, приставку можно подключать и через видеоманитофон, хотя с этим как раз ряд осложнений и может возникнуть.

Хочу переписываться с геймерами и геймершами любого возраста, кому нравятся такие жанры, как RPG, Strategy, Action, Adventure. Письма присылайте по адресу: 123343, г. Москва, ул. Василия Петушкова д.7, п.1, кв.12, Новикову Игорю.

Всем Hi! Хотелось бы переписываться с любителями таких игр, как: Oddworld, Driver, Twisted Metal 2, Crash Bandicoot. Пишите: 117399, г. Москва, ул. Академика Пилюгина, д.8, корп.1, кв.22. Отвечу всем! Mirmik.

Хотела бы переписываться с геймерами, которые увлекаются такими играми, как Rhapsody, Legend of Mana, Threads of Fate, Chrono Cross. Мой адрес: 113628, г. Москва, ул. Знаменские Сады, дом. 7, корп.1, кв.79. Абрам Рита.

Уважаемая редакция! Напечатайте, пожалуйста, мои координаты: 354057, Краснодарский край, г. Сочи, ул. Невская 14, кв. 74, Филиппову Алексею. Всем фанатам и фанаткам. Отвечу абсолютно всем.

Привет всем! Я хотел бы переписываться с геймерами, которым нравятся игры типа Driver, Twisted Metal, Gran Turismo 2, GTA2, Syphon Filter, Tony Hawk's Pro Skater 2, Rally Cross 2, Dave Mirra Freestyle BMX. Мой адрес: г. Москва, Пятницкое шоссе, д. 23, кв. 128. Меня зовут Vazik (15 лет). Отвечу всем!

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.





Ну что, дорогие наши читатели, пришло время подводить итоги уходящего 2000-го года. В предложенной вашему вниманию анкете вы можете высказать свое мнение по поводу того, какие игры, вышедшие за это время, следует считать наиболее достойными. Кроме того, не надо забывать и о самых главных событиях и самых больших разочарованиях, не говоря уже о нашем горячо любимом журнале. Здесь разговор особый, ведь от вас требуется сообщить нам о том, какие, на ваш взгляд, обложки ОРМ удались нам лучше всего, а также отметить своим вниманием одного из авторов издания. Стандартная же ежемесячная мини-анкета, как вы, конечно, уже успели заметить, включена внутрь анкеты большой, и, само собой, мы надеемся, что вы не забудете и о ней. Ну а что касается подведения итогов этого праздничного опроса, то его результатов, по всей видимости, можно ожидать примерно к февралю, когда мы получим максимальное количество откликов и создадим полную картину произошедшего в мире PlayStation за последние двенадцать месяцев.

#### Имя/адрес/контактный телефон

---

---

#### Ваш возраст?

- ☐ Младше 15
- ☐ 15-21
- ☐ старше 21

#### Самые ожидаемые игры для PS и/или PS2.

---

---

#### Самые любимые игры для PlayStation.

---

---

#### Игры, которые вы приобрели за последний месяц.

---

---

#### Игра года

- ☐ Vagrant Story
- ☐ Final Fantasy IX
- ☐ Colin McRae Rally 2.0
- ☐ Driver 2
- ☐ Tony Hawk's Pro Skater 2
- другое 

---

#### Action года

- ☐ Resident Evil 3 Nemesis
- ☐ Dino Crisis 2
- ☐ Medal of Honor Underground
- ☐ Syphon Filter 2
- ☐ Fear Effect
- ☐ Rayman 2
- ☐ Spider-Man
- ☐ Spyro 3: Year of the Dragon
- ☐ Tomb Raider Chronicles
- ☐ Tenchu 2
- ☐ Driver 2
- другое 

---

#### Гоночная игра года

- ☐ Gran Turismo 2
- ☐ Colin McRae Rally 2.0





Dark Side  
Developer Kit (new)  
**\$199.99**

**e-shop**  
<http://www.e-shop.ru>



**Войди  
в мир  
Роботов!**

**СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА  
таким, каким ты его видишь  
и запрограммируй  
его поведение.**

(095) 258-8627,  
(095) 928-0360, 928-6089  
(812) 311-8312,  
e-mail: [info@e-shop.ru](mailto:info@e-shop.ru)  
заказ онлайн: <http://www.e-shop.ru>



Droid  
Developer Set  
**\$169.99**



Robotics  
Discovery  
Set  
**\$249.99**



Ultimate  
Accessory Set  
**\$90**



Дополнительный  
набор  
**\$90**



Дополнительный  
набор  
**\$90**

Система Robotics Invention System,  
программируемая с компьютера  
**\$299.00**



Дополнительный  
набор  
**\$90**



# OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

## GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)  
**Дмитрий Агарунов** (директор) [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)  
**Борис Сковорцов** (фин.директор) [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)  
**Сергей Лянге** (издатель) [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru)

## Редакция:

**Михаил Разумкин** (глав. редактор) [razum@gameland.ru](mailto:razum@gameland.ru)  
**Борис Романов** (почетный редактор) [borisr@gameland.ru](mailto:borisr@gameland.ru)  
**Александр Щербakov** (редактор) [sherb@gameland.ru](mailto:sherb@gameland.ru)  
**Екатерина Васильева** (корректор)

## Дизайн, верстка:

**Михаил Огородников** [michel@gameland.ru](mailto:michel@gameland.ru)  
**Леонид Андруцкий** [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru)  
**Максим Каширин** [max@gameland.ru](mailto:max@gameland.ru)  
Дизайн обложки: Михаил Огородников

## Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

## Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: [opm@gameland.ru](mailto:opm@gameland.ru)

## Рекламная служба:

**Игорь Пискунов**  
Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694  
e-mail: [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)

## Оптовая продажа:

**Владимир Смирнов** [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru),  
**Андрей Степанов** [andrey@gameland.ru](mailto:andrey@gameland.ru),  
**Самвел Анташян** [samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru)

Служба безопасности  
и связь с правоохранительными органами:

**Игорь Наттинский, Глеб Маслов**

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463  
Факс офиса: (095) 924-9694  
Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Official PlayStation Magazine, Russia



В феврале нам исполняется три года (ждем поздравлений)! Срок вполне приличный, чтобы проследить свой творческий путь с самого начала. Уверен, вы узнаете много интересного о нас. Вместе с историей журнала мы начинаем писать историю великой и могучей PlayStation, ведь ее игровой век подходит к своему логическому концу. А начнем мы с подробного репортажа о реинкарнации старушки PSX — малышки PS One, которой мы уделяли так мало внимания.



# Интернет-магазин с доставкой на дом

\$19.99	 Белая майка от Gameland <b>HOT!</b>	\$20.00	 Рокершак с символикой Sony PSX	\$15.00	 Майка с символикой Sony PSX	\$17.00	 Рокершак с символикой Sony PSX
\$42.99	 (PAL) Ace Combat 3	\$34.99	 (PAL) Archa Koprnikova Street Court Tennis	\$42.99	 (PAL) Cool Boarders 4	\$15.99	 (PAL) C&C Red Alert <b>HOT!</b>
\$38.99	 (PAL) Grind Session	\$41.99	 (PAL) Croc 2	\$42.99	 (PAL) Medal of Honor	\$42.99	 (PAL) James Bond: The world is Not enough <b>NEW!</b>
\$50.99	 (PAL) Ehrgeiz	\$46.99	 (PAL) Euro 2000	\$44.99	 (PAL) F1 2000	\$43.99	 (PAL) FIFA 2000
\$33.99	 (PAL) Final Fantasy VII	\$46.00	 (PAL) Gran Turismo 2	\$37.99	 (PAL) Kurushi Final	\$7.99	 (PAL) Medi Evil 2 (pyc.) <b>HOT!</b>
\$43.99	 (PAL) Need for Speed Porsche 2000 <b>NEW!</b>	\$42.99	 (PAL) Alien Resurrection <b>NEW!</b>	\$9.99	 (PAL) NBA '98	\$42.99	 (PAL) Need for Speed Road Challenge
\$42.99	 (PAL) NHL 2000	\$38.99	 (PAL) NHL FaceOff 2000	\$15.99	 (PAL) Populous: the Beginning	\$10.99	 (PAL) Rally Cross
\$42.99	 (PAL) NHL 2001 <b>NEW!</b>	\$46.99	 (PAL) Superbike 2000	\$46.99	 (PAL) Fifa 2001	\$38.99	 (PAL) Terracon
\$15.99	 (PAL) Jurassic Park Lost World	\$46.00	 (PAL) Theme Park World	\$43.99	 (PAL) Tomorrow Never Dies	\$43.99	 (PAL) Xenos Warrior of Princess
\$9.99	 (US) Disruptor	\$59.99	 (US) Dune 2000	\$69.99	 (US) Final Fantasy VIII	\$62.99	 (US) Parasite Eve II <b>NEW!</b>
\$45.99	 (US) Oddworld: Abe's Exoddus	\$9.99	 (US) Nanotek Warrior	\$9.99	 (US) NBA in Zone 98	\$5.99	 (US) NBA Jam Extrime
\$62.99	 (US) The World is Not Enough <b>NEW!</b>	\$65.99	 (US) Breath of Fire IV <b>NEW!</b>	\$45.99	 (US) Pac-Man World	\$9.99	 (US) Pandemonium2
\$3.99	 (US) Robo Pit	\$9.99	 (US) Skull Monkeys	\$65.99	 (US) Chrono Cross	\$5.99	 (US) Steel Harbinger

Заказ по интернету:  
http://www.e-shop.ru  
e-mail: info@e-shop.ru

e-shop  
http://www.e-shop.ru

(095) 258-8627  
(095) 928-6089  
(095) 928-0360  
(812) 311-8312

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,  
по Московской области \$5-\$9  
Представительство в Санкт-Петербурге:  
eshop@litepro.spb.ru



\$14.99



(PAL) In Cold Blood

**Внимание! Супер-предложение:**

только 2 дня в неделю (среда и четверг), только 2 часа (с 10.00 до 12.00)  
для покупателей, оформивших заказ через Интернет, скидка 5%.

\$15.99	 (PAL) Sports Car GT	\$15.99	 (PAL) Sled Storm	\$15.99	 (PAL) Street Skater	\$149.99	 PS One (NTSC) <b>HOT!</b>
\$62.99	 (US) Final Fantasy IX <b>NEW!</b>	\$65.99	 (US) Tony Hawk's Pro Skater	\$9.99	 (US) Hardcore 4x4	\$69.99	 (US) Tenchu 2: Birth of the Assassin <b>NEW!</b>
\$9.99	 (US) NBA Live '98	\$9.99	 (US) NCAA Basketball: Final Four '97	\$9.99	 (US) NHL Powerplay	\$63.99	 (US) Nightmare Creatures 2
\$9.99	 (US) Powerboat racing	\$9.99	 (US) Rage Racer	\$9.99	 (US) Re-Loaded	\$9.99	 (US) Reboot
\$62.99	 (US) Front Mission 3	\$63.99	 (US) Nightmare Creatures 2	\$65.99	 (US) Driver 2	\$62.99	 (US) WWF Smackdown

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных  
Заказы по интернету — круглосуточно!



# ISM на базе процессора Intel® Pentium® III 850 Mhz



**Компьютеры в  
кредит**

**Гарантия 2  
года**

**Бесплатная  
доставка по  
Москве**

**Большой выбор  
компьютерных  
комплектующих**

## Живи в современном мире

Компьютер марки ISM на базе процессора Intel Pentium III 850МГц способен выполнить любое ваше желание. Громадная мощность этого компьютера позволит вам без проблем играть в любые игры, смотреть DVD и путешествовать в Интернет. Компьютер марки ISM надолго станет центром развлечений в вашем доме.



Ст. м. "Профсоюзная" - т. 785-57-01  
Ст. м. "Университет" - т. 787-77-81, 787-77-82, 787-77-83  
Ст. м. "Проспект Мира" - т. 280-51-44, 280-51-66  
Ст. м. "Тимирязевская" - т. 210-83-40, 979-02-40